

**GRAVITY FALLS Y LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA.
UNA HISTORIA EN MÚLTIPLES DIMENSIONES**

MARÍA PAULA RAMIREZ BONILLA

TRABAJO DE GRADO
Presentado como requisito para optar por el
Título de Profesional en Estudios Literarios
Título de Comunicador Social

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Estudios Literarios
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Carrera de Comunicación Social
Bogotá, 2019

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS**

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD

Jorge Humberto Peláez Piedrahita, S.J.

DECANO ACADÉMICO

Germán Rodrigo Mejía Pavony

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE LITERATURA

Juan Felipe Robledo

DIRECTOR DE LA CARRERA DE ESTUDIOS LITERARIOS

Liliana Ramírez Gómez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Artículo 23 de la resolución No. 13 de julio de 1946:

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis, sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica, y porque las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	8
1. NARRATIVAS TRANSMEDIA.....	11
1.1 ¿Qué son las narrativas transmedia?.....	11
1.2 Características de una narrativa transmedia.....	13
1.3 Diferenciación con otros términos.....	17
1.4 Narrativa y Universos narrativos.....	18
1.4.1 Aspectos narrativos.....	18
1.4.2 Universo narrativo.....	25
1.4.3 La experiencia Transmedia.....	26
1.5 Una definición.....	27
2. GRAVITY FALLS.....	29
2.1 Descripción de las partes.....	29
2.1.1 Gravity Falls serie animada.....	29
2.1.2 Cortos animados.....	44
2.1.3 Journal 3.....	51
2.1.4 Lost Legends.....	57
2.1.5 Dipper's & Mabel Guide to Mystery and nonstop Fun!.....	61
2.1.6 Otros libros.....	63
2.1.7 Juegos.....	67
2.2 Contenidos adicionales y Especiales.....	71
2.2.1 "Old Man" McGucket's Conspiracy Corner Marathon.....	71

2.2.2 Creepy Letters from Lil' Gideon.....	72
2.2.3 Soos' Stan Fiction.....	72
2.2.4 Pocalypse Preppin.....	73
2.2.5 Shop at Home with Mr. Mystery.....	73
2.2.6 Between The Pines.....	74
2.2.7 The Mystery in Gravity Falls.....	75
2.2.8 Contenido adicionales web.....	75
2.2.9 Gravity Falls: The complete Series.....	78
2.3 Gravity Falls un multi-universo.....	79
3. GRAVITY FALLS Y EL FANDOM.....	81
3.1 Contenidos creados por fans.....	82
3.1.1 Gravity Falls Wiki:.....	82
3.1.2 Fanfiction.....	83
3.1.3 Fanart y animaciones.....	87
3.1.4 AU (alternative universe/universos alternos).....	93
3.1.5 Cross-overs.....	97
3.1.6 Juegos.....	100
3.1.7 Fanzines.....	104
3.1.8 Search for the Blindeye.....	106
3.1.9 themysteryofgravityfalls.com.....	107
3.2 Interacción con los fans.....	108
3.2.1 Eventos.....	108
3.3 Miembros honorarios de la familia Pines. La comunidad Gravity Falls.....	116

4. UNIDAD NARRATIVA.....	118
4.1 Análisis y relación de las partes.....	118
4.2 Identificación de la macrohistoria y análisis aspectos narrativos.....	120
4.2.1 Historia.....	120
4.2.2 Tiempo.....	122
4.2.3 Espacios.....	123
4.2.4 Personajes.....	125
4.3 Mapa del universo transmedia.....	134
4.4 Línea cronología de la evolución del universo transmedia.....	136
4.5 La experiencia Gravity Falls ¿narrativa transmedia?.....	136
CONCLUSIONES.....	139
BIBLIOGRAFÍA.....	142
ANEXOS.....	151

INTRODUCCIÓN

*But what if what they all share is their HISTORY-
a history that exist beyond our world, in another realm,
or “dimension” of weirdness!?*

Alex Hirsch, *Journal 3*

En la actualidad se está experimentando un auge de las denominadas narrativas transmedia desde los ámbitos del entretenimiento, la publicidad y el comercio. Esto se ha generado por la creciente facilidad de crear este tipo de contenidos gracias a los avances tecnológicos de producción, distribución y retroalimentación, al igual que la expansión de los alcances del internet.

Esto lleva a considerar nuevas formas de contar historias e interactuar con las mismas, al igual que esperar un nivel alto de participación, inmersión y respuesta por parte de los lectores/consumidores; quienes se involucran cada vez más en los procesos de creación y distribución y no solo en los de consumo. Las nuevas narrativas generan comunidades lectoras/consumidoras que crean lazos de amistad y fraternidad a partir de su interés común por un proyecto o producto, al igual que crean lazos afectivos con la narrativa, los personajes y eventos que esta les está presentando.

Gravity Falls es un proyecto que tiene una fuerte presencia en plataformas digitales y una alta participación por parte de sus consumidores/lectores, a la vez que una amplia producción de contenidos en diferentes formatos y plataformas. Gracias a esto ha contado con cierta visibilidad y reconocimiento, lo que generó un interés particular por la forma en que el proyecto está estructurado y producido, especialmente en un aspecto narrativo, y considerarlo una narrativa transmedia.

El presente trabajo tiene la intención de mostrar cómo *Gravity Falls* es un proyecto transmedia que logra consolidar un universo narrativo consistente a partir de un análisis de su producción y estructuración.

Para empezar, en el primer capítulo se realiza un recorrido por las diferentes teorías y aproximaciones que tiene el término transmedia y las narrativas transmedia. Luego se explican y describen sus principales características, tomadas de diferente teorías y autores, y se hace una diferenciación con términos similares, con los que generalmente suelen confundirse. Después se describen sus aspectos narrativos principales y se enfatiza en la participación de los lectores/consumidores como eje central del desarrollo de una narrativa transmedia. Posteriormente se explica y se da un acercamiento a lo que es un universo narrativo en el contexto de lo transmediático y en qué consiste la experiencia transmedia y su importancia. Tras esto se llega a una aproximación de definición de lo que es una narrativa transmedia y sus principales características para efectos de este trabajo.

En el segundo capítulo se hace un recorrido por los contenidos oficiales que conforman el proyecto de *Gravity Falls* de los cuales se identifica el soporte/medio en el que fueron publicados, se da una descripción y se analizan algunos de sus aspectos narrativos. Dependiendo del soporte² en el que estén se explica las características del medio y su uso. También se explican las formas en que en algunos de los contenidos se solicitó la participación de los consumidores/ lectores y la respuesta de los mismos. Los contenidos se van presentando en orden de extensión y relevancia dentro del proyecto.

La descripción de cada una de las partes se realiza para contextualizar a quien no tenga conocimiento del proyecto con los espacios, historias y personajes que hacen parte de universo narrativo. A su vez, estos ayudan a la realización del análisis y organización de universo narrativo y la experiencia transmedia.

En el tercer capítulo se hace un recorrido por los contenidos extraoficiales generados por los consumidores/lectores denominados *fans* de los cuales se identifica el soporte/medio en el que fueron publicados, se da una descripción y se analizan algunos de sus aspectos narrativos y, en algunos de los casos, se explora el proceso de desarrollo y el nivel de

² Televisión, serie web, publicación impresa etc.

inmersión e interacción que sus creadores tienen con el proyecto oficial. De igual forma se exponen y caracterizan algunas de las plataformas y formatos de creación, producción, distribución y discusión que utilizan los fans para aportar al proyecto. Esto con el objetivo de comprender mejor las prácticas de consumo, los niveles de inmersión y la creación de lazos afectivos y la formación de la experiencia transmedia del proyecto.

En el cuarto capítulo se retoman los contenidos del segundo y el tercer capítulo para realizar un análisis general del proyecto y consolidar el universo narrativo. Para esto se establece el modelo que se va a utilizar, se identifica la macrohistoria y las microhistorias del proyecto y se realiza un análisis general de los aspectos narrativos a partir del análisis de la macrohistoria.

También se presentan el mapa de universo narrativo de Gravity Falls y la línea cronológica del proyecto. Finalmente se explora la interacción de los fans con el proyecto, la forma de publicación y los diferentes aspectos y características del mismo para establecer si el proyecto logra crear una experiencia satisfactoria y si este clasifica como una narrativa transmedia.

1. NARRATIVAS TRANSMEDIA

La forma en que se crean y se cuentan historias ha cambiado de manera significativa en los últimos años gracias a los avances tecnológicos, las formas de distribución y producción, y el uso del internet. A su vez, la forma en que consumimos e interactuamos con estas historias ha cambiado, y aunque todavía se escriben novelas, se producen series de televisión y películas, y se desarrollan videojuegos de maneras tradicionales, una forma reciente de contar y crear historias ha comenzado a tomar fuerza: las narrativas transmedia

1.1 ¿Qué son las narrativas transmedia?

El término transmedia fue introducido por Marsha Kinder en su texto *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991) donde lo aborda desde una perspectiva semiótica al analizar narratológicamente formas de producción de la industria del entretenimiento. Kinder propone el concepto de *supersistemas intertextuales de entretenimiento transmedia* y lo define como un objeto compuesto por una serie de elementos que se relacionan de manera intertextual a través de diferentes medios. Esto lo explica hablando sobre cómo las nuevas generaciones entienden y se relacionan con las historias bajo una mirada del control que se ejerce sobre estas. Aquí ella utiliza el término ligado al despliegue de contenidos en diversas plataformas y la forma en que cambia el contenido en cada una de ellas.

Pero fue Henry Jenkins en el 2003 quien en su artículo *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling* introdujo y popularizó el concepto de narrativas transmedia (*transmedia storytelling*) y el cual amplió posteriormente en diversos artículos y en su libro *Converge Culture. Where Old and New Media Collide* (2006). Jenkins explica que en la nueva era de la convergencia se vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples medios. De esta manera se puede crear un universo narrativo en el cual cada medio hace lo que mejor sabe hacer y una historia puede expandirse en medios diferentes. Esto teniendo en cuenta que cada medio debe ser autónomo para permitir un consumo autónomo, es decir que no se tiene que ver la película

para entender el videojuego y viceversa. De igual manera el conocer e interactuar con todos los contenidos en diferentes medios permite estimular el consumo y la fidelidad del público.

A Jenkins le siguieron varios investigadores y teóricos quienes han profundizado y ampliado el concepto. Uno de ellos es Robert Pratten quien es su libro *Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners* (2011) da otra definición más enfocada desde la audiencia y su interacción con las narrativas. Él lo explica como “llevar a la audiencia en un viaje emocional que va de momento-a-momento”(p.02), en donde un momento es un punto en el que estamos totalmente absortos en el presente. Pratten define lo transmedia como una filosofía de diseño.

Carlos Scolari en su libro *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013) definió las narrativas transmedia como “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual) y medios (cine, tv, etc)” (p.24). Por su parte los consumidores deben tener un rol activo en el proceso de expansión y es especialmente importante la creación y el desarrollo del universo narrativo en el cual se sustentan las diferentes historias que se están contando. De igual manera algunas adaptaciones pueden ser al mismo tiempo y de manera explícita un fenómeno de expansión transmedia.

Por su parte, Jeff Gómez (Scolari, 2013) dice que hablar sobre narrativas transmedia significa que estás contando historias, pero estás usando diferentes medios para obtener la historia completa. Al usar los medios de forma concertada. En un mundo ideal, ese elemento transmedia es algo que mejorará la experiencia de la narración. Así da una nueva visión y juega con la fuerza del medio. (p. 42-43).

Finalmente hay un aspecto de las narrativas transmedia en el que todos los teóricos están de acuerdo y es una activa participación de la audiencia no solo en el consumo sino en la creación y expansión del universo narrativo. A estas audiencias se les denomina *prosumidores* puesto que no sólo consumen, sino que también producen.

De esta forma podemos concertar que una narrativa transmedia debe expandirse en diferentes medios; cada parte debe ser autónoma, pero al mismo tiempo colaborar en la expansión del universo narrativo; y debe haber una participación de los prosumidores.

1.2 Características de una narrativa transmedia

Diversos autores han dado una serie de características para apoyar su definición de transmedia. Abordaremos estas características desde las perspectivas de 3 autores diferentes.

Iniciaremos con Henry Jenkins quien en la publicación *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* (2009) en su blog *Confessions of an Aca-Fan* describe 7 principios o características principales que debe tener una narrativa transmedia.³

1. *Spreadability vs. Drillability*: *spreadability* hace referencia a la capacidad del público para participar activamente en la circulación del contenido de los medios a través de las redes sociales y en el proceso expandir su valor económico y cultural. Y lo complementa con el concepto de *drillability* de Jason Mittell quien lo explica como algo que el productor debe lograr al encontrar y estimular al público más comprometido que investigará y se comprometerá con el proyecto y ayudará de manera activa a su promulgación y expansión.
2. *Continuity vs. Multiplicity*: la continuidad en una franquicia transmedia es importante para resaltar un sentido de "coherencia" y "verosimilitud" en sus mundos ficticios y que esta continuidad se vea como una recompensa para los fans quienes han invertido tiempo en la investigación y seguimiento de la franquicia. Pero de igual forma, es necesaria una multiplicidad que le permite a los fans disfrutar de recuentos alternativos, ver personajes y eventos desde nuevas perspectivas. El concepto de multiplicidad allana el camino para pensar en los *fanfictions*⁴ y otras formas de expresión como parte de la misma lógica transmedia: extensiones no autorizadas de la nave nodriza que pueden mejorar la participación de los fans y ampliar nuestra comprensión del original.

³ Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html y http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

⁴ Historias creadas por fans derivadas de una obra/franquicia ya establecida. Este término se explicará a profundidad en el capítulo 3.

3. *Immersion vs. Extractability*: estos dos conceptos se refieren a la relación percibida entre las narrativas transmedia y nuestras experiencias cotidianas. Así, la primera es la capacidad de entrar en el universo narrativo y ser parte de este. La segunda permite tomar un aspecto, un personaje o un objeto del mundo narrativo y llevarlo a nuestro día a día. En la inmersión el consumidor entra en el mundo de la historia y en la extractabilidad, los fanáticos se llevan aspectos de la historia con ellos como recursos que despliegan en los espacios de su vida cotidiana.

4. *Worldbuilding*: la creación de un mundo narrativo que pueda soportar diversas historias y personajes es por eso que el desarrollo de dicho universo es esencial en una narrativa transmedia. Este desarrollo implica la introducción de detalles y elementos que ayuden tanto en la narrativa como en la verosimilitud del universo. Igualmente, estos elementos colaboran con el impulso "enciclopédico" el cual es el deseo del público de mapear y dominar tanto puedan sobre tales universos. Y, a su vez este concepto está estrechamente relacionado con los principios de inmersión y extractabilidad ya que ambos permiten a los consumidores involucrarse más directamente.

5. *Seriality*: la serialidad puede ser entendida desde la distinción entre historia y trama. La historia hace referencia la construcción mental que se hace de lo que ha sucedido después de absorben todos los pedazos de información, mientras que la trama se refiere a la secuencia a través de la cual estos retazos de información se han puesto a nuestra disposición. Así, una serie crea fragmentos significativos y convincentes de la historia, y luego distribuye la trama completa a través de múltiples entregas. En las narrativas transmedia la distribución de estos fragmentos se da en múltiples entregas y múltiples medios. Es importante diferenciar entre serialidad y secuencialidad, puesto que no siempre es posible

interactuar con todas las partes de la narrativa sin un orden cronológico ya que esto puede variar según el proyecto.

6. *Subjectivity*: la subjetividad son las múltiples miradas y perspectivas que tiene una narrativa transmedia. Un proyecto puede tener varias extensiones donde se cuenta el mismo evento desde diferentes perspectivas por diferentes personajes o donde se extiende una historia que no se exploró en su totalidad. Este tipo de extensiones aprovechan el interés de los lectores en comparar y contrastar múltiples experiencias subjetivas para tener una idea más clara sobre un personaje, un evento o el universo narrativo.
7. *Performance*: el *performance* se puede ver en dos direcciones: de los fans hacia el proyecto y de los creadores hacia los fans. Las acciones de los consumidores, especialmente los fans, pues son estos quienes promueven y contribuyen a la creación, distribución y expansión del universo narrativo. También es importante que los creadores mantengan una relación con sus fans, especialmente los que son prosumidores.

Por su parte Jeff Gómez explicó los 8 principios que caracterizan a las narrativas transmedia en el encuentro *Creating Blockbuster Worlds* (Scolari, 2013):

1. El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios
2. La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia
3. El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios
4. El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otras plataformas
5. El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo
6. Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo
7. La integridad debe ser vertical y abarcar a todos los actores
8. Incluir la participación de las audiencias

De igual forma propone 3 reglas adicionales que caracterizan las narrativas transmedia en una entrevista realizada por Paula Bernstein para IndieWire (2013):

1. La historia debe tener algún tipo de calidad aspiracional y por tanto ser significativa. Tiene que ser un mundo de historias en el que se quiera pasar el tiempo.
2. Debe haber una comprensión de los medios que se están utilizando y el lenguaje de cada una de las plataformas. Es necesario diseñar su historia para jugar con las fortalezas y evitar esas debilidades de cada medio.
3. Se debe pensar y construir una arquitectura para el diálogo en torno a su implementación transmedia. Esto, en esencia, le da a su audiencia la capacidad comentar. Esto no significa que sea necesario una comunicación literal con las audiencias, pero sí validar su participación. Si se ignora a la audiencia, esta terminará por abandonarte.

Finalmente, Robert Pratten en su libro *Getting Started with Transmedia Storytelling* (2001) da una serie de componentes:

1. La historia tiene que darse en múltiples medios y la totalidad debe ser mejor que la suma de sus partes.
2. Cada parte de la historia debe ser satisfactoria al ser consumida por si sola y la totalidad generar euforia al haber recolectado todas las partes y por lo tanto tener un mayor entendimiento de la historia.
3. Hay cuatro componentes que definen la experiencia transmedia y deben, en mayor o menor medida, estar presentes: la narrativa, la participación, el mundo real (que tan importante es que la experiencia de la historia se impregne de locaciones reales, eventos y personas) y jugabilidad (no significa necesariamente que debe haber "un juego", pero el uso de las mecánicas de juego puede usarse para estimular y mantener el compromiso).

1.3 Diferenciación con otros términos

Existen otros términos similares o en la misma galaxia semántica de las narrativas transmedia los cuales suelen confundirse con estas. Algunos de estos términos son: multiplataforma, hipermedia y cross-media.

- **Multiplataforma:** la docente Helena Mas (2014) explica en el blog *Narrativa Interactiva* de la Universidad Oberta de Catalunya que la multiplataforma consiste en contar la misma historia en otros formatos. De esta forma el término funciona más para referirse a adaptaciones de un medio otro.⁵ Un ejemplo de esto es la serie de novelas de Artemis Fowl las cuales fueron adaptadas a cómic, pero estos no expanden la historia contada en los libros solo la muestran en un formato diferente. Otro ejemplo es el cómic *Sin City* el cual fue adaptado al cine y la película no expone nada nuevo ni expande el universo del cómic.
- **Hipermedia:** como lo explica María Jesús Lamarca en *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (2018)⁶ el término es el resultado de la combinación de hipertexto y multimedia, donde hipertexto se entiende como la organización de una base de información en bloques discretos de contenido llamados nodos, conectados a través de enlaces cuya selección genera distintas formas de recuperar la información de la base; y la multimedia consiste en la tecnología que utiliza la información almacenada en diferentes formatos y medios, controlados por un usuario. Así los sistemas hipermedia se basan en la suma de las potencialidades hipertextuales y multimediáticas. Y se aplican, sobre todo, a un soporte abierto u online, cuyo máximo exponente es la World Wide Web ya que permite interconectar e integrar, casi sin límites, conjuntos de información de diferentes materias expresivas: texto, imágenes, sonidos, vídeos, bases de datos, etc.
- **Cross-media:** según Jak Boumans (Scolari, 2013), experto en medios digitales, define cuatro criterios para hablar de cross-media. Primero, la producción comprende más

⁵ Recuperado de <http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/es/uncategorized/multiplataforma-vs-transmedia-vs-crossmedia/>

⁶ Recuperado de <http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas; segundo, tiene que ser una producción integrada; tercero, los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de diversos dispositivos; y cuarto, el uso de más de un medio debe servir de soporte a la necesidad de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (p.25-26). De esta forma los cross-media son muy parecidos a los transmedia, pero como lo explica Helena Mas (2014) con la diferencia de que en los cross-media las partes no tienen autonomía y por lo tanto al estar integradas no se pueden consumir individualmente.

1.4 Narrativa y Universos narrativos

Las narrativas transmedia conciben su narración en más de un medio y por esto mismo el proceso de recepción de esta presenta una hibridación entre formatos, géneros y lenguajes. A su vez, no tienen una clara categoría de tiempo y espacio (tanto en sus historias como en el consumo de estas). Para entender cómo se puede estructurar una narrativa transmedia es necesario tener en cuenta tanto sus aspectos narrativos, como el universo narrativo en el que están.

1.4.1 Aspectos narrativos

Teniendo en cuenta los textos *Getting started with Transmedia Storytelling* (2001) de Robert Pratten; *The revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* (2009) de Henry Jenkins; *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013) de Carlos A. Scolari; *Figuras III* (1972) de Gerard Genette; y *El texto narrativo* (1996) de Antonio Garrido Domínguez; Hay cinco componentes principales que se pueden encontrar en una narrativa transmedia. Estos son: las historias, el tiempo, los personajes, los espacios y la trama.

1.4.1.1 Las historias

Estas son las narraciones de los acontecimientos en un tiempo y un espacio y el género de estas varía de narración a narración teniendo en cuenta lo que se quiere contar. Estas historias pueden ser narradas de manera cronológica o no y cada narración debe estar configurada dentro del medio en que fue producida. Por ejemplo, la forma en que se narra en un cómic es diferente a la de una serie web y cada narración debe estar producida y pensada para su medio. Cada historia debe ser autónoma y tener sentido completo.

De igual forma, cada proyecto tiene una historia base o central que es la que sustenta todas las demás expansiones narrativas, y esta es por lo general más extensa y tiene mayor impacto en el desarrollo del universo narrativo y la trama. A esta historia central Scolari (2013) la denomina la macrohistoria y las expansiones como microhistorias. La macrohistoria y las microhistorias ayudan a la expansión narrativa de este universo narrativo, la macrohistoria presentando las bases y las microhistorias a través de la creación de historias paralelas, historias intersticiales, historias periféricas y contenido creado por los usuarios.

1.4.1.2 El tiempo

El tiempo en una narración transmedia puede verse desde 3 perspectivas, primero está el tiempo fuera de la historia el cual hace referencia a las fechas de publicación del proyecto; segundo está el tiempo cronológico del texto que hace referencia a cuánto tiempo transcurre dentro de la narración (un mes, un día, etc.); y tercero el tiempo narrativo que se refiere a la forma en que se presentan las acciones dentro de la narración.

Es importante resaltar que el tiempo narrativo pueden variar en su presentación dependiendo del medio o plataforma en que se narra la narración. El tiempo cronológico por su parte debe estructurarse de tal forma que haya una continuidad y una coherencia tanto en cada parte como en la totalidad del proyecto. También es importante dejar espacios vacíos o elipsis ya que estas permiten la expansión del relato, como lo explica Scolari (2013):

Dicho de otra forma: lo que en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito. Smith sostiene que el productor transmedia «debería incorporar

saltos estratégicos dentro de la narrativa y reservar estos saltos para ser completados o mejor comprendidos a través de extensiones narrativas». Por lo tanto, lo que en un medio es elipsis... puede ser demasiado tentador para un prosumidor. Cada elipsis es potencialmente un hueco narrativo esperando ser rellenado por un fan (p.81).

1.4.1.3 Los personajes

Los personajes son aquellos que habitan y viven las historias que se narran. Estos son esenciales ya que son sus historias las que se quieren mostrar dentro del universo narrativo. Y no solo es importante pensar en lo que le pasa a un personaje sino todas las relaciones que tiene con otros personajes, puesto que esto es lo que relaciona y amplía el universo narrativo.

Estos personajes deben ser reconocibles y que inviten a los consumidores a querer saber más sobre ellos. De igual forma hay un aspecto importante en el desarrollo y creación de los personajes y es la verosimilitud que estos tienen que poseer dentro de todo el universo. Al ser parte de diversas historias que pueden expandirse en diferentes tiempos, espacios y medios es importante tener claro su papel y sus características individuales, para que de esa forma sean fáciles de reconocer por la audiencia y a su vez aporten a la creación de la experiencia narrativa. Un personaje no puede cambiar su aspecto o actitud de un medio a otro sin una razón clara, ya sea que se va a explorar en otra historia o que más adelante se explicara el cambio, puesto que esto haría que se perdiera una unidad dentro del relato y que el pacto que se ha generado dentro de la ficción del universo se rompa.

Robert Pratten (2015) da una serie de recomendaciones que considerar al desarrollar o para analizar un personaje (p.24):

- Se necesita un personaje protagonista convincente que le importe a las personas.
- El personaje necesita superar la adversidad: sin adversidades no hay conflicto y sin conflicto no hay drama.
- El personaje tiene un objetivo, algo que debe lograr.

- El personaje tiene necesidades: una típica necesidad psicológica primaria que generalmente lucha contra el objetivo.
- El personaje evoluciona a lo largo de la historia: comienza con una visión mal concebida y compleja del mundo y al enfrentar la adversidad emergen más fuertes y sabios.

Aunque estos puntos no son válidos para todos los personajes, pueden ayudar en su caracterización y para entender su rol dentro del universo narrativo. En su libro *La narración como realidad virtual* (2004), Marie-Laure Ryan habla sobre la inmersión afectiva, esta es cuando un lector crea una simulación de un texto ficticio en su mente y tiene una respuesta emocional frente a esta, la simulación hace que lo que está sucediendo sea temporalmente parte del presente y por lo tanto nos haga partícipes de las emociones y reacciones que esa situación podría generar. La simulación tiene dos aspectos importantes: la inmersión espacial, que se explicará más adelante, y la relación con los personajes. La relación con un personaje se crea a partir de su aceptación como un ser que puede existir dentro de la historia que se está contando. Cuando aceptamos al personaje como una persona posible (que sería parte de un mundo posible) entonces el lector contempla la proposición no ratificada de que el personaje está en una situación x y la intensidad de esta contemplación genera una respuesta emocional.

1.4.1.4 Los espacios

Al igual que con los personajes, las historias necesitan espacios donde estas sucedan y es esencial dar una ubicación clara en el universo narrativo. “Conocer el *topos* significa para el usuario poder activar su experiencia anterior de consumidor (Umberto Eco la llamaría *enciclopedia*), identificar las relaciones con otros textos y entrar más fácilmente en el juego interpretativo” (Scolari, 2013, p.81). Y al igual que con los personajes la verosimilitud de estos espacios es esencial en la creación del universo narrativo.

Ryan (2004) habla de la inmersión espacial que es la capacidad de creación de un mundo y de la inmersión del lector en este que tiene un texto narrativo. Para Ryan la inmersión espacial requiere de varios aspectos: el primero son las metáforas de la transportación con

las cuales se puede hacer un paralelo entre el proceso de inmersión de un lector y un arco narrativo. El segundo aspecto es la creación de un mundo posible, para esto crea una distinción entre el mundo real y lo que conocemos de él y los mundos posibles no reales que son reales desde el punto de vista de sus habitantes. Y el proceso de inmersión sucede al utilizar aspectos y descripciones del mundo real para construir o caracterizar los espacios que constituyen estos mundos no reales de tal forma que el lector no sea un espectador de algo que no conoce, sino que pueda adentrarse en él, a esto lo denomina definición indexical de realidad. A este concepto se le puede añadir otro aspecto que discute Ryan en su libro que es la inmersión espaciotemporal en la cual a través del lenguaje se introducen referentes que ya están en la mente del lector para simular la percepción sensorial sobre el espacio creado. Así, la ficción traslada la conciencia a otro mundo y gracias a la definición indexical de realidad, reorganiza el universo de tal manera que gire alrededor de la nueva realidad virtual, generando la lectura inmersiva.

El último aspecto acompaña el aspecto anterior y es una disposición por parte del lector a participar en el juego de “como sí”. En el proceso de inmersión el lector debe tener una disposición de creer posible el mundo que se le está presentando, esto debe ir respaldado por la creación del mundo posible y la narrativa de inmersión, pero el lector debe poner su parte y no cuestionar todo en sus niveles de realidad.

1.4.1.5 La trama

Al tener diversas historias en diversas plataformas las cuales pueden leerse de forma aislada o en conjunto sin tener un orden estricto se pierde la linealidad del proceso de lectura. Esto no significa que la lectura no tenga un orden y un sentido completo (Rodríguez & Arnáiz, 2013). En *Estética de la recepción* (1987)⁷, Wolfgang Iser habla de los actos de lectura los cuales implican una búsqueda de sentido por parte del receptor, que para lograrlo se basa en el texto y los elementos extratextuales que tiene a la mano. Este proceso tiene un inicio, un nudo y un desenlace, que no son equivalente al orden discursivo del texto, sino con

⁷ Este acercamiento se hace desde lo explicado por Scolari (2013) y Ana Isabel Broitman (2015)

la forma como se construye la historia y su experiencia, y que finaliza cuando se llega al pleno sentido del lector.

Esta experiencia y el sentido pleno solo es posible cuando el lector llega a un cierto nivel inmersivo, puesto que es esta inmersión la que lo incentiva a buscar todas las piezas de la historia y querer encontrar un sentido en esta, ya que ha creado un vínculo afectivo con el proyecto. En su libro *¿Por qué la ficción?* (1999), Jean-Marie Schaeffer introduce el concepto de vectores de inmersión. “Los vectores de inmersión son los fingimientos lúdicos, los ganchos miméticos que los creadores de ficción utilizan para generar un universo ficcional y que permiten a los receptores reactivar miméticamente ese universo.” (p.229) Estos vectores son los aspectos que se han presentado anteriormente, como la inmersión espacial y la inmersión afectiva. Un proyecto transmedia exitoso es aquel que le ofrece a su lector/ consumidor todos los vectores necesarios para poder estar inmerso en el universo narrativo.

En las narrativas transmedia el pleno sentido se da cuando el lector entiende y conoce la totalidad del proyecto. Esto solo es posible al conocer la macrohistoria y las microhistorias, llegar a estar inmerso en ellas y comprenderlas como una totalidad. La trama es esta totalidad. A su vez, la trama es esencial para comprender y poder experimentar la experiencia transmedia, puesto que solo es posible entender la experiencia cuando se logra esa búsqueda de sentido.

1.4.1.6 Harry Potter: Historia vs Espacios

La historia del niño que vivió es una de las más conocidas en el mundo, al igual que el universo que este habita. La historia que comenzó con una saga de libros y se expandió al cine, el teatro, los videojuegos, etc., y es uno de los ejemplos más claros de una narrativa transmedia. En este proyecto se puede ver cómo cada medio se enfoca en un aspecto narrativo más que en otro y hace lo que mejor sabe hacer desde sus propias cualidades.

Para mostrar cómo este proyecto utiliza diferentes medios para enfocarse en diferentes aspectos narrativos se van a presentar dos partes del proyecto que tratan aspectos diferentes.

La primera es la saga de libros la cual se enfoca en la historia. Los 7 libros se enfocan en contar la historia de Harry y su lucha contra el mago oscuro Voldemort. Y aunque están presentes todos los aspectos narrativos, el que resalta es el de la historia puesto que el texto se centra en contarnos que le sucede a Harry en vez de explicar detalladamente los espacios en que sucede la acción.

Por su parte, el videojuego Hogwarts Mystery se enfoca más en un sentido de exploración con los espacios. Este video juego le permite al usuario experimentar cómo sería estudiar los 7 años en la escuela mágica Hogwarts y a su vez conocer todos los rincones de esta como los salones de clase, los dormitorios, el bosque prohibido y muchos otros. Los espacios son parte del desarrollo del juego, ya que su exploración y reconocimiento permiten la resolución de los diferentes misterios que se van presentado. Las mecánicas de los videojuegos son perfectas para un enfoque hacia los espacios puesto que, aunque presentan una historia, permiten que el jugador tenga cierta libertad en el momento de recorrer los espacios disponibles y por lo tanto la oportunidad de conocerlos y familiarizarse con los mismos. Al explorar los espacios e interactuar en el juego con estos nos permite ver la escuela mágica como un mundo posible el cual puede estar habitado por personajes con los que creamos vínculos y por lo tanto crear una experiencia inmersiva.

1.4.1.7 Check Please!: Personajes vs Historia

Check Please! es un web cómic, publicado desde el 2013 en Tumblr, sobre el pastelero, ex patinador artístico, vlogger y ahora jugador de hockey Eric Bittle y su vida durante sus 4 años en la universidad. Además del cómic, el proyecto cuenta con una cuenta de Twitter que le pertenece a Eric, el personaje principal. De esta forma el cómic se centra en el desarrollo de la historia y los sucesos en los que se ven involucrados los personajes. Por su parte la cuenta de Twitter, al ser una red social, tiene un carácter más personal y nos permite conocer más sobre el personaje principal, sobre todo porque su uso logra colocar al personaje y a su mundo como un mundo posible con personajes posibles, y adquirir una cierta cercanía con el mismo. Esta cercanía ayuda a crear la simulación y establecer al personaje como parte del presente y por lo tanto la reacción emocional y la inmersión en la narrativa a través de la

interacción con el personaje aumenta. Mientras que el cómic nos muestra los hechos, la cuenta de Twitter nos muestra las reacciones y emociones del personaje frente a estos.

1.4.2 Universo narrativo

Las historias de una narrativa transmedia deben tener un soporte, un universo en el que puedan convivir y que a su vez permita al proyecto expandirse. Uno de los primeros acercamientos a la idea de un universo narrativo lo presenta Henry Jenkins (2009):

When I first started you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. and now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media.⁸

Teniendo en cuenta los aspectos narrativos que se presentaron anteriormente, el universo narrativo es esencial para una narrativa transmedia, puesto que para entender la trama y poder experimentar la experiencia transmedia es su totalidad hay que entender y conocer el universo narrativo.

El universo también ayuda en un gran porcentaje a la interacción con los fans, especialmente los prosumidores, ya que es sobre el conocimiento y deseo de expansión de este universo que estos crean contenidos gracias a las elipsis o vacíos que se explicaron anteriormente. Una forma de entender cómo funciona esto es con el concepto de “hueco de indeterminación” que propone Wolfgang Iser en su *Estética de la recepción* (1987). Iser explica que durante un proceso de lectura el lector encuentra una serie de huecos, o espacios de incertidumbre, los cuales el lector tendrá que reconstruir para entender su significado. Y durante ese proceso de reconstrucción si hay una falta de elementos textuales el lector usando sus conocimientos del mundo para rellenar los huecos y conseguir una interpretación exitosa.

⁸ “Cuando yo recién comencé uno presentaba una historia, porque sin una buena historia en realidad no tenías una película. Más tarde, una vez que las secuelas comenzaron a despegar, uno presentaba un personaje, porque un buen personaje podría admitir múltiples historias. Y ahora, presentas un mundo porque un mundo puede admitir múltiples personajes y múltiples historias en múltiples medios.” Traducción propia. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2009/12/vengeance_of_the_origami_unicorn.html

De la misma forma los prosumidores que encuentren huecos entre las diversas historias en una narrativa transmedia trataran de rellenarlas con sus conocimientos del universo narrativo, y a falta de datos, con sus propias interpretaciones.

1.4.3 La experiencia Transmedia

Crear una narrativa transmedia no es solo crear una serie de contenidos que se distribuyen en diferentes medios, sino diseñar una experiencia. Esto está relacionado con una parte emocional de quienes están en contacto con la narrativa y el margen de compromiso hacia el proyecto. “Cada medio y plataforma de comunicación genera diferentes experiencias — cognitivas, emotivas, físicas— de uso... Cada medio tiene su especificidad.” (Scolari, 2013, p.83)

Como se mencionó con anterioridad, al explicar la trama, una parte fundamental de la experiencia transmedia se da al interactuar con todas las partes del proyecto. Puesto que es la suma de todas las experiencias, y su comprensión, lo que permite acceder a la experiencia transmediática. Esta experiencia debe ser enriquecedora para su consumidor, y este es un proceso de doble vía puesto que la experiencia enriquece a quien la consume de la misma forma que el prosumidor ayuda a enriquecer la experiencia. “Para facilitar la vivencia de una experiencia transmedia enriquecedora los relatos deberían pensarse como historias más flexibles y abiertas que las tradicionales. Las obras, por un lado, deberían involucrar al consumidor, pero, al mismo tiempo, dejarle margen de maniobra para manipular los contenidos y jugar con ellos” (Scolari, 2013, p.83).

Otro aspecto importante de la experiencia es la influencia de los sentidos y la “sensación”. La pirámide del diseño de experiencia que presenta Reid Hull en *Experience Design for Pervasive Computing* (2002), expuesta por Robert Pratt como se ve en la figura 1, muestra que una experiencia debe tener 3 aspectos: desafío/expresión, el cual implica un desafío físico y mental junto con un desafío de creatividad y autoexpresión; drama/ sensación, que implica un estímulo físico de los sentidos (tacto, vista, olfato, etc.) y un estímulo mental/emocional junto a el uso de la imaginación; y el aspecto social, que implica tanto una competencia contra otros, como el compartir, cooperar y crear un vínculo (p.77-78).

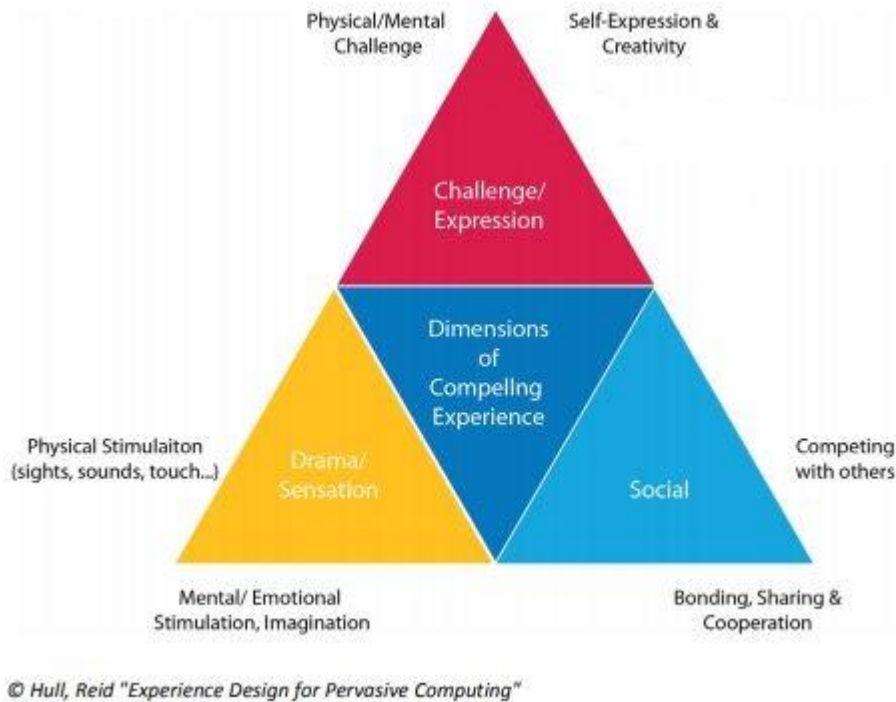


Figura 1. Pirámide del diseño de experiencia. Fuente: Pratt, 2015, p.78

1.5 Una definición

Teniendo en cuenta lo presentado anteriormente se dará una definición de narrativa transmedia que dé cuenta de las características y cualidades analizadas.

Una narrativa transmedia es una historia que se cuenta en varias partes, dos o más, las cuales se presentan en diferentes medios y plataformas, permitiendo que se utilicen las características y cualidades que cada medio presenta. Cada parte debe ser autónoma, pero al mismo tiempo colaborar en la expansión de la historia y del universo narrativo en el que esta se encuentra. De igual forma, debe haber una relación con los consumidores de tal forma que haya una participación por parte de estos, no solo en el consumo, distribución y divulgación del proyecto sino también en su expansión.

La historia debe tener una coherencia y continuidad tanto en su totalidad como en cada una de sus partes. Es decir que cada parte debe poder consumirse sin el conocimiento de las demás, pero el conocimiento y entendimiento de la totalidad de las partes debe generar una

experiencia satisfactoria. Esta experiencia debe permitir la inmersión y la extractabilidad al consumidor a través de la relación de este con el proyecto y con otros gracias a la formación de comunidades, por medio de la creación y promulgación de espacios para compartir y un constante diálogo e interacción con los fans.

2. GRAVITY FALLS

Gravity Falls es un proyecto creado por Alex Hirsch, el cual inició como una serie animada emitida por Disney XD y posteriormente se expandió en otros medios. La narración se enfoca en la familia Pines y los misterios del pueblo Gravity Falls en los cuales se verán involucrados.

2.1 Descripción de las partes

A continuación, se realizará una descripción de las diferentes partes que conforman la narrativa de *Gravity Falls*. Los contenidos fueron revisados y analizados en su idioma original (inglés) y por lo tanto los personajes, espacios y eventos serán referidos por los nombres en este idioma y no las traducciones, doblajes y adaptaciones que se han realizado al español u otros idiomas.

2.1.1 Gravity Falls serie animada

Gravity Falls es una serie animada creada por Alex Hirsch, producida por Disney Television Animation y emitida entre junio de 2012 y febrero de 2016 por Disney XD y Disney Channel. La serie contó con la participación de Michael Rianda como director creativo; Brad Breeck como compositor; Rob Renzetti como productor supervisor; Brian Doell como productor; Ian Worrel como director de arte; Andy Gonsalves como diseñador de utilería (objetos dentro de la serie); Joe Pitt como director y diseñador de personajes; Josh Weinstein y Shion Takeuchi como escritores; y Alex Hirsch, Jason Ritter, Kristen Schaal, Linda Cardellini, Jackie Buscarino, Thurop Van Orman y J. K. Simmons como actores de voz.

La serie cuenta con dos temporadas y un total de 40 episodios (20 episodios por temporada). Cada episodio tiene una duración de 20 a 24 minutos con excepción de último que dura 42 minutos. El primer capítulo se emitió el 15 de junio del 2012 y el último el 15

de febrero de 2016. Cada capítulo tiene un mensaje encriptado el cual aparece al final de los créditos y para saber el tipo de encriptado hay una pista en un audio, el cual está al revés, que está justo después del tema de apertura de la serie. Se utilizaron 4 tipos diferentes de cifrado para encriptar los mensajes: César, donde se reemplaza cada letra con la tercera que va antes en el alfabeto así la letra a se convierte en la x, la b es la y, la c es la z, la d es la a, etc.; Atbash, se invierten las letras entonces la letra a se convierte en z, la b en y, etc.; A1Z26 se reemplaza cada letra del alfabeto por un número del 1 al 26 siendo la a el 1 y la z el 26; y Vigenère el cual se hace con un cuadro Vigenère⁹ donde se reemplaza la letra con una serie de cifrados César dependiendo de una palabra clave. Los episodios 1-6 utilizan el cifrado César, los episodios 7-13 utilizan el cifrado Atbash, los episodios 14-19 utilizan el cifrado A1Z26, el episodio 20 utiliza una combinación de los cifrados A1Z26, Atbash y César, y los episodios 21- 40 utilizar el cifrado Vigenère donde la clave esta escondida en el fondo de alguna escena del capítulo¹⁰. Estos mensajes podían ser pistas sobre sucesos futuros de la serie, datos sobre los personajes, o comentarios sobre los sucesos del capítulo.¹¹ A partir de la segunda temporada al final de cada episodio se podía ver por un momento una imagen, estas imágenes contenían mensajes secretos y criptogramas y al unirlos formaban otra imagen¹².

2.1.1.1 Piloto

Este piloto fue la primera versión de la serie el cual Alex Hirsch realizo como parte de la presentación del proyecto de *Gravity Falls* a Disney. El corto de 12 minutos tiene una premisa similar a lo que después se convertiría en el primer episodio de la serie “Tourist Trapped”. Mabel y Dipper Pines tienen que ir a pasar el verano con su tío abuelo Stan en el pueblo Gravity Falls. Mabel comienza a salir con Normal quien Dipper cree que es un zombie, pero Mabel no le cree. Norman luego le revela a Mabel que es un grupo de gnomos disfrazados y que la quieren como su nueva reina y cuando ella se niega la secuestran. Dipper va a su rescate y juntos se enfrentan al rey de los gnomos quien les dice que para vencerlo

⁹ Ver anexo 1.

¹⁰ Ver ejemplo en anexo 2.

¹¹ Ver lista completa en anexo 3.

¹² Ver anexo 4

tienen que adivinar un acertijo. Al final lo derrotan y todos los gnomos se convierten en estatuas de piedra.

Este corto nunca se emitió en televisión, pero Hirsch lo publicó el 3 de agosto de 2016 durante el *Cipher Hunt*¹³ como premio hacia los fans por completar el rompecabezas de Bill.

2.1.1.2 Temporada 1

Los gemelos de doce años Dipper y Mabel Pines son enviados a pasar las vacaciones de verano en Gravity Falls, Oregón con su tío abuelo Stanford Pines (usualmente referido como Grunkle Stan) quien es dueño de una trampa de turistas¹⁴ llamada “The Mystery Shack”, que de paso es su casa, donde todas las atracciones son un fraude. Los gemelos comienzan a trabajar en el establecimiento donde conocen a Wendy y a Soos quienes trabajan para Stan. Mientras está colocando avisos de “The Mystery Shack” Dipper encuentra en el bosque un misterioso diario que tiene la silueta de una mano con seis dedos y un 3, del cual no se sabe quién es el autor, que contiene secretos sobre Gravity Falls y la descripción de criaturas mágicas que supuestamente habitan en el pueblo. Mientras tanto Mabel comienza a salir con un joven llamado Norman. Dipper está convencido de que Norman es un zombi, puesto que este tiene muchos de los rasgos característicos que el diario numera sobre los zombis, y trata de advertirle a Mabel, pero ella no le cree. Al final se descubre que Norman es un grupo de gnomos disfrazados los cuales secuestran a Mabel ya que querían que se casara con su líder Jeff para que fuera su nueva reina. Dipper la salva y entre los dos derrotan a los gnomos.

Grunkle Stan lleva a Dipper y a Mabel a pescar, pero ellos lo abandonan para ir con Soos a encontrar un monstruo marino que vive en el lago, del cual escucharon por “Old Man” McGucket, el loco del pueblo, para tomarle una foto y ganar un concurso con un premio de mil dólares. Al final el monstruo no es real, sino un robot gigante construido por McGucket. Mabel y Dipper encuentran una colección de figuras de cera que Stan solía tener como atracción en “The Shack”, una de las figuras se derrite y Mabel decide hacer con la cera una

¹³ Este evento se explicará más adelante.

¹⁴ Tourist trap: las trampas de turistas son establecimientos creados para atraer turistas y venderles productos o servicios como atracciones, comida y souvenirs.

figura de Stan. Grunkle Stan entusiasmado decide volver a exhibir las figuras, pero al día siguiente el Stan de cera aparece sin cabeza lo cual por alguna razón lo perturba mucho. Dipper toma el papel de detective para descubrir quién es el culpable y termina acusando a la persona equivocada y humillándose ante la policía local. Los gemelos descubren que las figuras de cera cobran vida en la noche ya que están malditas y que fueron estas las que descabezaron al Stan de cera en un intento de matar al Stan real. Los gemelos derriten todas las figuras.

Mabel, Dipper y Soos van a conocer a Gideon, la competencia y rival de Stan, que es un niño que afirma ser un psíquico y tiene una atracción llamada "Tent of Telepathy". Gideon es encantador y todos los habitantes del pueblo lo quieren. Mabel comienza una amistad con él hasta que este le pide que salgan y ella lo rechaza. Gideon convencido que todo es culpa de Stan y Dipper para mantenerlos separados trata de matar a Dipper y rebela que tiene verdaderos poderes, los cuales adquiere de un broche mágico. Mabel rescata a Dipper y destruye el broche. Luego se rebela que Gideon tiene también un diario como el de Dipper y desea poseer "The Mystery Shack". Tras esto los gemelos conocen a los amigos de Wendy, Robbie, Thompson, Tambry, Lee y Nate, con quienes se enfrentan a un par de fantasmas y Dipper se da cuenta que le gusta Wendy. Dipper preocupado por su aparente falta de masculinidad se adentra en el bosque donde conoce a los *mantaur*s, que son básicamente minotauros, pero extremadamente masculinos. Estos le dicen que si derrota a el multioso se convertirá en un hombre, pero Dipper decide no matarlo cuando descubre que a los dos les gusta la misma banda de pop. Por su parte Mabel trata de enseñarle a Stan como convertirse en un hombre atractivo para poder pedirle una cita a la dueña del restaurante local Lazy Susan.

Grunkle Stan decide hacer una fiesta y Dipper cree que es la oportunidad perfecta para acercarse a Wendy, pero termina encargado de cuidar la entrada y vender las boletas. Sin embargo, encuentra una vieja fotocopidora que le permite hacer copias de sí mismo, así crea una copia que estará cuidando la entrada mientras él habla con Wendy, pero su plan se sale de control y terminan habiendo muchas copias, las cuales debe eliminar. También se rebela que Dipper no es su nombre sino un apodo que le pusieron por una marca de nacimiento que tiene en la frente. Mabel por su parte conoce a dos niñas, Candy y Grenda, de las que se hace

amiga y se enfrenta a Pacifica Northwest, la niña más popular y rica del pueblo, en una batalla de karaoke lo que hace que las dos se conviertan en rivales. Durante la celebración del Día de los Pioneros en Gravity Falls, Mabel y Dipper descubren, al seguir una serie de pistas encontradas en un mapa secreto y gracias a la actitud tonta y juguetona de Mabel, que el fundador de Gravity Falls, Nathaniel Northwest, ancestro de Pacifica, es un fraude. En realidad, el pueblo fue fundado por Quentin Trembley, el 8.5 presidente de Estados Unidos, pero ya que Trembley es una vergüenza pública el gobierno erradicó todas las pistas de su existencia y nombró al bobo del pueblo, Nathaniel, como fundador. Dipper le rebela esta información a Pacifica en venganza por el maltrato contra Mabel.

Grunkle Stan organiza una feria en donde Mabel adquiere a su mascota, un cerdito al que le pone el nombre de Waddles. En la feria los gemelos también conocen a Blendin Blandin un viajero en el tiempo, al cual Dipper le roba su dispositivo para viajar en el tiempo en un intento de arreglar un accidente que tuvo con Wendy y evitar que ella comience a salir con Robbie. Sin embargo, en cada línea temporal en que esto no sucede Mabel tampoco adquiere a Waddles, lo que la hace miserable, por lo que al final Dipper deja de intentar cambiar el pasado. Blendin recupera su dispositivo, pero es arrestado por todas las anomalías que Mabel y Dipper crearon al usarlo. Dipper y Robbie tienen un altercado que lleva a Dipper a invocar a un personaje de su videojuego favorito para que le ayude a vencer a Robbie. Sin embargo, el personaje quiere matar a Robbie y Dipper al final lo debe eliminar y regresar a su juego. Los dos acuerdan odiarse en silencio y sin verdadera agresión para que Wendy no se dé cuenta. Mabel descubre que es más alta que Dipper y comienza a molestarlo, lo que hace que todos los demás también lo molesten. Por esto Dipper decide buscar un cristal, que se menciona en el Diario 3, con el que logra volverse más alto. Mabel descubre el cristal y pelea con Dipper para quitárselo, esto lleva a que los dos terminan siendo diminutos y son atrapados por Gideon quien trata de utilizar el cristal para derrotar a Grunkle Stan y quedarse con “The Shack”, pero Mabel y Dipper logran derrotarlo. Finalmente se rebela que Gideon quiere quedarse con la casa porque hay algo escondido en el terreno que quiere.

Después de esto, llega el *Summerween*, una versión del Halloween, pero durante el verano, en el que Dipper y Mabel deben luchar contra el Summerween Trickster, un monstruo de dulce que ataca a quienes no tienen el espíritu de la festividad. Este incidente rebela que

Mabel no tiene muchas ganas de crecer mientras que Dipper no puede esperar para ser mayor. Mabel hace una apuesta con Grunkle Stan de que ella podría ser mejor jefe que él, pero termina descubriendo que manejar “The Mystery Shack” es más complicado de lo que creía. En un día muy caluroso, la familia Pines decide ir a la piscina pública donde Mabel descubre que vive un sireno al cual junto con Dipper logra liberar y regresar al mar y se da su primer beso con él. Grunkle Stan, Soos, Dipper y Mabel caen dentro de un curioso hoyo al que llaman “The botomless pit” que al parecer no tiene fondo y mientras logran salir cada uno cuenta un evento que le ocurrió durante el verano. Tras esto, Soos descubre un cuarto secreto y cuando Mabel y Dipper pelean por quien se quedará con el cuarto descubren que la alfombra del mismo tiene la habilidad de hacerlos cambiar de cuerpo y accidentalmente cambian de cuerpos. Después de muchos incidentes cada uno vuelve a su cuerpo. Mabel descubre que su banda favorita está conformada por clones creados artificialmente los cuales son tratados como esclavos y decide liberarlos, pero en el proceso se encariña con ellos y no los quiere dejar ir. Al final sus amigos logran convencerla de que los libere. Mientras tanto, Dipper está convencido de que Robbie está controlando mentalmente a Wendy para que salga con él, lo cual termina siendo verdad y Wendy le termina. Tras esto, un dinosaurio captura a Waddles por lo que la familia Pines debe ir bajo tierra a un mundo prehistórico a rescatarlo con la ayuda de McGucket.

Gideon intenta robarse las escrituras de “The Mystery Shack” pero Grunkle Stan lo detiene y lo echa de la casa. Tras esto, guarda las escrituras en una caja fuerte y les asegura a los gemelos que la clave está en el único lugar donde Gideon no puede entrar, que es su mente. Enojado por no haber podido apoderarse de las escrituras Gideon invoca al demonio Bill Cipher con un encantamiento que está en el Diario 2 y hace un trato con él en el que, a cambio de deberle un favor, Bill entrará a la mente de Stan y le dará la clave de la caja fuerte a Gideon. Mabel y Soos ven como Gideon hace el trato con Bill y le cuentan a Dipper quien busca en el Diario 3 una forma de ayudar a Stan. Así, los tres entran a la mente de Stan donde ven partes de su pasado y donde Dipper descubre porque Stan es a veces duro con él. Allí también luchan contra Bill y vencerlo, al igual que descubren que este solo puede manifestarse en el mundo a través de sueños. Cuando salen de la mente de Stan se dan cuenta que Gideon explotó una parte de la casa, junto con la caja fuerte, y adquirió las escrituras por lo que ellos se deben ir. Luego de apoderarse de “The Shack” Gideon comienza a destruirla

y anuncia por televisión que todo el pueblo está invitado al cierre de “The Mystery Shack” donde anunciara su plan secreto especial al cual tendrá acceso gratuito cualquiera que lleve uno de los botones que tiene su cara y que él está regalando. La familia Pines, que ahora está viviendo con Soos, decide ir a ver cuál es el plan de Gideon y cuando llegan a donde solía estar la casa encuentran reunido a todo el pueblo. Entonces Gideon anuncia que va a construir un parque temático llamado “Gideonland” y muestra a Waddles disfrazado de él. Mabel y Dipper indignados tratan de convencer al pueblo de que Gideon es un farsante y que se robó las escrituras de “The Shack” pero nadie les cree. Gideon le rebela a su padre que la razón por la cual se apodero de “The Shack” es porque tras leer y descifrar los secretos del Diario 2 cree que el Diario 1 está escondido en alguna parte de la propiedad y quiere encontrarlo, puesto que al parecer cuando tenga los dos adquirirá un poder inimaginable. Stan les informa a los gemelos que como ya no tiene casa ellos deben volver a California. Los gemelos deciden recuperar las escrituras y le piden ayuda a los gnomos, pero Gideon los derrota y le quita el Diario 3 a Dipper. Tras esto los gemelos aceptan que perdieron, sobre todo Dipper quien cree que sin el diario no tiene ningún poder, y toman el bus de vuelta a California. Gideon está feliz de tener los dos diarios, pero entra en cólera cuando se da cuenta de que el diario que le dio a Dipper es el número 3 y no el 1 por lo que todavía le falta un diario y cree que Dipper lo tiene. Enfurecido va a donde McGucket, quien ha estado armando un robot gigante para Gideon llamado “Gideonbot”, y se va en el robot a perseguir el bus donde están Mabel y Dipper. Mientras tanto Stan descubre cual podría ser la debilidad de Gideon. El robot alcanza el bus y Gideon captura a los gemelos e interroga a Dipper sobre el diario. Tras esto Dipper y Gideon pelean y Dipper logra derrotarlo. Cuando salen del robot Gideon miente y dice que Dipper lo atacó por lo que la policía local quiere encarcelarlo. Entonces Stan le dice a los policías que Gideon estaba espiando al pueblo con los botones que les había regalado y al final Gideon es encarcelado. Stan recupera las escrituras de “The Shack” y de paso, sin que nadie se dé cuenta, se apodera del Diario 2.

Dipper recupera el Diario 3 y decide contarle a Stan sobre este y sobre todas las cosas paranormales que le han sucedido. Stan le dice que no cree en lo paranormal pero que cree que el diario le puede dar buenas ideas para nuevas atracciones y se lo quita. Esa noche Stan entra por una puerta secreta que está detrás de una máquina expendedora en “The Shack” y baja por un ascensor a un laboratorio secreto donde tiene una gran máquina. Allí se revela

que tiene el diario número 1 y que ahora posee los tres diarios, los cuales juntos y cada uno abierto en una página específica, forman el plano de la máquina que está en el laboratorio. Siguiendo las instrucciones de los planos Stan logra encender la máquina.

2.1.1.3 Temporada 2

Grunkle Stan sigue trabajando en la máquina que está en el laboratorio y revela que lleva 30 años arreglándola. Cuando la apaga esta genera un salto de energía el cual es captado por un radar del gobierno. Debido al incidente con Gideon, Grunkle Stan ha tenido que reconstruir “The Shack” y decide hacer una fiesta para celebrar la reapertura del lugar. Dipper le pide el diario devuelta a y este se lo devuelve. Dipper habla con Mabel y le dice que le preocupa no lograr descubrir los misterios de Gravity Falls y averiguar quiénes el autor del diario antes de que se acabe el verano. Dos agentes secretos del gobierno, Powers y Trigger, llegan a “The Shack” e interrogan a Stan. Dipper emocionado les habla sobre sus encuentros paranormales, pero Stan dice que es un niño con mucha imaginación. Antes de irse los agentes le dejan a Dipper una tarjeta que Stan le confisca. Dipper recupera la tarjeta y acuerda una cita, pero cuando les muestra el diario ellos creen que es una mentira, así que Dipper invoca a los muertos para comprobar que el diario es real. Sin embargo, no logra parar la invocación y los muertos comienzan a invadir el pueblo. Junto a Stan y Mabel logra detenerlos y Stan les confiesa a los niños que sabe que lo paranormal existe pero que fingía que no para protegerlos. Los agentes discuten cómo le van a decir a sus superiores sobre los sucesos que presenciaron. Dipper sigue obsesionado con los secretos del diario y descubre la posible ubicación de la guarida secreta del Autor. Dipper decide invitar a Wendy, a quien no ha logrado confesarle sus sentimientos, que lo acompañe a investigar junto con Soos y Mabel. En la guarida, un búnker subterráneo, Mabel encierra a Dipper y Wendy en un clóset diciéndole a Dipper que lo dejara salir si se confiesa. El clóset termina siendo la entrada a otra parte del búnker donde Wendy y Dipper se tienen que enfrentar a un monstruo que puede cambiar de forma y que toma la forma de Wendy. Finalmente lo derrotan, pero Dipper accidentalmente le cuenta a Wendy que está enamorado de ella, y ella le dice que ya sabía, pero que pueden ser amigos. Soos revela que logró sacar del búnker lo que parece ser un

computador portátil antiguo y afirma que puede arreglarlo. Esto ayudaría a Dipper a descubrir quién es el autor de los diarios.

Mabel es humillada de nuevo por Pacifica, por lo que decide retarla a un juego de minigolf. Tras esto ella y Dipper descubren que en el campo de minigolf viven unas criaturas que tienen conflictos internos por saber quién es el mejor, y que son estas las que controlan el campo. Dipper los convence de que ayuden a Mabel a ganar y dependiendo de lo que hagan él nombrará al mejor y le dará un sticker en forma de trofeo. Mientras Pacifica y Mabel compiten las criaturas se dan cuenta de que si trabajan juntas pueden quitarle el sticker a Mabel, así que atacan a las dos niñas. Mabel logra derrotarlos y salva a Pacifica. Tras esto la relación entre Pacifica y los gemelos mejora un poco. Soos le dice a Dipper que logró arreglar el computador y se lo devuelve, pero Dipper no puede acceder a sus contenidos puesto que requiere de una clave. Dipper le pide a Mabel que le ayude a descifrarla y ella le promete hacerlo. Sin embargo, cuando encuentra a un nuevo chico que le gusta abandona a Dipper y decide hacer una obra de teatro con marionetas para impresionar a su nuevo amor. Mabel le dice a Dipper que le ayude a terminar la obra y que después ella le ayuda con la clave, a lo cual él accede. Durante los siguientes días Dipper le ayuda a Mabel y al mismo tiempo sigue intentando descubrir la clave. El día ante de la función, frustrado, puesto que como ha introducido demasiadas veces la clave incorrecta el computador va a borrar todos sus contenidos, Dipper hace un trato con Bill. Sin embargo, Bill lo engaña, se apodera de su cuerpo, dejándolo como una especie de fantasma, y destruye la computadora. Bill le dice a Dipper que robando su cuerpo es la única forma en él puede estar en esta dimensión y comienza a lastimar el cuerpo de Dipper ya que el dolor le parece divertido. Mabel descubre que Bill está en el cuerpo de Dipper, ahora Bipper, y le ayuda a Dipper a recuperarlo, aunque para lograrlo arruina su función. Bill se apodera de una de las marionetas de Mabel y le anuncia que tiene grandes planes para el futuro y que se vengará.

Soos compra un juego de citas en el que, Giffany, el personaje principal del juego es IA consiente muy celosa que se obsesiona con él y trata de secuestrarlo y matar a una chica, Melody, a la que él había invitado a una cita. Soos logra derrotar a Giffani y comienza a salir con Melody. Dipper sigue buscando pistas en el computador y descubre un logo que dice “McGucket Labs”, lo que lo lleva a pensar que McGucket podría ser el Autor. Dipper y

Mabel interrogan a McGucket quien les responde que tiene amnesia y no recuerda nada desde de 1982. Dipper le muestra el diario y McGucket se altera al ver la página sobre un culto llamado “The Society of the Blind Eye”. Los tres junto a Soos y Wendy entonces comienzan a investigar y logran encontrar la guarida del culto el cual se dedica a borrar la memoria de los habitantes de Gravity Falls que han tenido encuentros con los paranormal y que ahora quieren borrarles a ellos la memoria. El grupo logra escapar, encuentran las memorias de McGucket y descubren que fue el ayudante del Autor y que, tras descubrir algo perturbador en la investigación de este, utilizó una máquina para borrar sus recuerdos y fundó “The Society of the Blind Eye” para evitar que otros también sufrieran como él. Luego comenzó a usar excesivamente la máquina para borrar su memoria hasta que enloqueció y olvidó todos los recuerdos de los últimos 30 años. Dipper le pregunta a McGucket si recuerda quien es el Autor, pero este le dice que no. Mientras tanto Grunkle Stan sigue trabajando en la máquina que tiene en el laboratorio secreto.

Durante el cumpleaños de Soos, Blendin Blandin regresa a cobrar su venganza y se lleva a los gemelos al futuro para que se enfrenten a él en una batalla a muerte. El futuro está regido por un bebé gigante super poderoso llamado “Time Baby” el cual controla el tiempo y el espacio. Los gemelos le ganan a Blendin, logran que este recupere su viejo trabajo y regresan a su tiempo. Tras esto, empieza el festival musical Woodstick Festival en Gravity Falls y los gemelos descubren que uno de los artistas que se va a presentar es el dios del amor. Luego de varios inconvenientes y travesuras, Mabel logra que Robbie y Tambry comiencen a salir, de tal forma que Robbie supere su relación con Wendy. La familia Northwest va a realizar una fiesta de élite en su mansión, pero durante la cena de ensayo se dan cuenta que algo está asechándola. Pacifica le pide ayuda a Dipper, quien inicialmente se niega, pero termina accediendo con la condición de que Mabel y sus amigas puedan ir. Durante la fiesta, Dipper descubre que la mansión está maldita por un espíritu vengativo el cual logra capturar. Sin embargo, descubre que los antepasados de Pacifica hicieron un trato con la gente del pueblo en el que ellos les ayudaban a construir la mansión y los Northwest les permitían entrar, pero al final lo incumplieron causando su muerte y por eso la mansión está embrujada. Dipper se molesta y se va de la fiesta a exorcizar al espíritu. Cuando está realizando el exorcismo, el espíritu logra escapar y regresa a matar a todos los que están dentro de la mansión. Pacifica logra salvar a todos al enfrentarse al control de sus padres, cumplir la promesa y permitir que

los habitantes del pueblo entren a la fiesta. Mientras todos disfrutaban de la fiesta, McGucket llega a hablar con Dipper y contarle que tiene noticias, pero Dipper no lo escucha, le dice que por ahora solo quiere disfrutar de la fiesta y se va. McGucket afirma que ya no hay tiempo y saca la computadora que muestra una cuenta regresiva de 24 horas en la pantalla y en el fondo se ve una imagen de Bill Cipher.

Grunkle Stan, quien sigue trabajando en la máquina la cual está causando anomalías en la gravedad de Gravity Falls, ajusta su reloj con una cuenta regresiva en el temporizador de la máquina. Stan tiene la intención de contarle sus secretos a los gemelos, pero antes de que pueda hacerlo es arrestado por los agentes Powers y Trigger, quienes lo acusan de robar químicos tóxicos. Los gemelos convencidos de que Grunkle Stan es inocente deciden buscar pruebas, pero terminan encontrando evidencia no solo de que Stan si robo los químicos, sino que al parecer no es quien dice ser pues tiene varias identificaciones falsas y un artículo de periódico con el titular "Stan Pines Muerto". La máquina vuelve a generar anomalías en la gravedad lo que hace que los gemelos y Soos descubran la entrada al laboratorio secreto y Grunkle Stan logre escapar de la policía. En el laboratorio los gemelos encuentran los 3 diarios en los que en tinta invisible hay una advertencia sobre la máquina, la cual Dipper logra ver, y tratan de apagarla, pero Stan llega a detenerlos. En ese momento la máquina vuelve a generar una anomalía en la gravedad y Mabel es la única que alcanza el botón para apagarla, y la cuenta regresiva está llegando a cero. Dipper no cree en Stan y le dice a Mabel que apague la máquina, mientras Stan le dice que todo lo que ha hecho es por su familia. Mabel decide creer en Stan y no presiona el botón. La máquina explota y se abre un portal del cual sale un hombre que recoge el Diario 1 mostrando que tiene seis dedos. Grunkle Stan anuncia que el hombre es el autor de los diarios y su hermano gemelo.

Grunkle Stan, cuyo verdadero nombre es Stanley, abraza a su hermano, pero este le pega un puño y le dice que al abrir el portal ha traído un gran peligro. Tras esto se revela el pasado de Stanford y Stanley. Los dos crecieron en Glass Shard Beach, Nueva Jersey, durante la década de 1960. Su padre era dueño de una casa de empeño y su madre era una psíquica y mentirosa patológica. Los dos eran muy unidos, aun cuando tenían cualidades contrarias Stanford era un niño genio al cual molestaban por tener seis dedos y Stanley no era muy dado a lo académico y generalmente tenía peleas. Los dos soñaban con conseguir un bote y viajar

por el mundo buscando aventuras. Cuando estaban terminando el colegio, Stanley todavía pensaba que los dos se irían a tener aventuras juntos, pero a Ford le habían ofrecido una beca para la universidad de sus sueños por su proyecto de ciencia, una máquina de movimiento perpetuo. Cuando Ford le comenta a Stanley que va a ir a la universidad, él se molesta y accidentalmente daña la máquina lo que hace que le quiten la beca a Ford. Los padres de Stanley lo echan de la casa ya que creen que dañó la máquina a propósito y arruinó el brillante futuro de su hermano y su oportunidad de ser millonarios, lo cual Ford también cree. Tras esto Stanley dedica toda su vida a obtener suficiente dinero para poder volver a su casa. Sin embargo, sus productos no tienen éxito ya que la mayoría son estafas, lo que lo lleva a ser expulsado de muchos estados y países, estar en prisión en tres países diferentes y tener que crear identidades falsas. Ford por su parte, entra a una universidad mediocre donde tras esforzarse mucho consigue una beca para su investigación científica acerca de lo paranormal. Esta investigación lo lleva a Gravity Falls, que es un epicentro de actividades raras, a donde se muda a mediados de la década de 1970. Su teoría lo lleva a pensar que la rareza proviene de otra dimensión y decide crear un portal transdimensional y para lograrlo le pide ayuda a su compañero de universidad y genio Fiddleford McGucket. Entre los dos construyen el portal, pero en una prueba McGucket ve el otro lado y regresa diciendo una advertencia "Cuando la gravedad cae y la tierra se convierte en cielo, teme a la bestia con un solo ojo", tras esto queda completamente trastornado y abandona la investigación. Ford entonces comienza a escuchar susurros y se siente observado lo que lo lleva a perder la cordura y volverse muy paranoico. Entonces decide esconder su investigación y llama a Stanley, la única persona en la que confía. Cuando Stanley llega pensando que Ford quiere reencontrarse con él y perdonarlo se molesta al descubrir que el plan de Ford es darle el Diario 1 y enviarlo lejos de Gravity Falls para mantener el diario seguro y que nadie pueda volver a operar el portal. Los dos pelean y Stanley termina con una quemadura en el hombro (que en el futuro parece un tatuaje), molesto empuja a Ford y accidentalmente activa el portal el cual atrapa a Ford, quien alcanza a lanzarle el Diario a Stanley antes de que el portal se apague atrapándolo en otra dimensión.

Stanley trata de reactivar el portal sin resultados. Pobre y sin comida va al pueblo donde los habitantes piensan que es Ford y le piden que les deje ver su casa. La cual había adquirido una reputación por las cosas extrañas que pasaba allí y que incluso pagarían por entrar. Así

nació “The Mystery Shack” y por los siguientes 30 años Stanley fingió ser Ford y manejó la tienda mientras encontraba una forma de volver a reactivar el portal. Después de escuchar la historia de Stan, Dipper se disculpa con él y los dos se reconcilian cuando los agentes secretos ingresan a la propiedad. Ford logra salvarlos utilizando la máquina para borrar la memoria de McGucket que Dipper había conservado. Dipper, emocionado de conocer al Autor, interroga a Ford sobre todo lo paranormal hasta que Stan obliga a los gemelos a irse a dormir. Ford le dice a Stan que puede quedarse hasta que se acabe el verano a cuidar a los niños, pero que después le tiene que devolver su nombre y su casa e irse. Stan, quien está dolido de que Ford no aprecie que él haya hecho todo por traerlo de vuelta, acepta y le dice a Ford que no se acerque a los niños ya que él es peligroso y que después de todo ellos son la única familia que tiene. Mabel escucha esta conversación y habla con Dipper y los dos se prometen que nunca van a enfrentar de esa forma, aunque Mabel no queda muy convencida.

Dipper descubre que a Ford también le gusta su juego de mesa favorito “Dungeons, Dungeons, and More Dungeons” y los dos deciden jugar una partida, que resulta en la sala llena de papeles con estrategias y puntajes. Esto molesta a Stan y a Mabel los que creen que es juego es aburrido. Ford le muestra a Dipper un dado multidimensional que adquirió en su tiempo en el portal. Dipper accidentalmente lo activa y los dos quedan atrapados en el juego. Para poder salir deben ganar, lo que requiere la ayuda de Stan y Mabel quienes luego de ganar la partida y liberarlo aceptan que el juego no es tan malo como creían. Este evento ayuda a que la relación entre Stan y Ford mejore. Ford, quien le ha tomado aprecio a Dipper, lo lleva al laboratorio y le confiesa que la razón por la que le molesto que Stan abriera el portal es porque al hacerlo había creado una apertura transdimensional que podría traer horrores a su universo. Sin embargo, Ford logró contener la apertura con un artefacto que guardó en un gabinete con llave. Ford le advierte a Dipper que es posible que el artefacto se vuelva a abrir por lo que deben ser muy cuidadosos. El alcalde de Gravity Falls muere y Stan decide lanzarse como candidato junto a Bud Gleeful, el papá de Gideon. Mabel y Dipper seguros de que Bud está actuando bajo las órdenes de Gideon consiguen un dispositivo para controlar a Stan y poder ganar las elecciones. Bud, quien sí está bajo las órdenes de Gideon, habla con él y Gideon preocupado de que este no gane y no lo pueda sacar de prisión utiliza un hechizo para poseerlo. Al final ninguno gana. Gideon molesto invoca a Bill Cipher y le dice que está listo para hacer un trato con él.

Bill aparece en los sueños de Ford y le dice que sabe sobre la apertura interdimensional y que si logra apoderarse de esta podrá abrir una entrada a su dimensión y llenar el mundo de caos. Ford decide hablar con el resto de la familia sobre Bill, entonces los gemelos le cuentan sobre sus encuentros con el demonio. Ford dice que conoce una forma de proteger la casa pero que necesita el pelo de un unicornio y Mabel decide que ella lo va a conseguir. Ford decide tener un plan de respaldo y le muestra a Dipper una máquina con la cual puede encriptar sus pensamientos para evitar que Bill entre a su mente. Dipper curioso sobre Ford le pone la maquina cuando se queda dormido y descubre que Ford hizo un trato con Bill en el pasado y que la razón por la que creo el portal fue porque Bill se lo sugirió. Dipper cree que Ford sigue trabajando con Bill y decide dispararle con la máquina de borrar memorias de McGucket sin embargo, no le logra dar. Ford entonces le cuenta su historia con Bill. Cuando Ford llego a Gravity Falls encontró unas runas antiguas, la cuales tenían una advertencia y un zodiaco con varios símbolos que ignoró, con las que invocó a Bill quien se presentó como una musa la cual inspiraba mentes brillantes y le explicó cómo hacer un portal que le ayudaría en su investigación sobre lo paranormal. Ford le permite a Bill tomar posesión de su cuerpo, pero después del incidente con McGucket descubre que Bill lo estaba utilizando para hacer una conexión entre su dimensión, que solía ser la segunda dimensión antes de que Bill la destruyera, y la dimensión de Ford, que es la tercera dimensión, para apoderarse de esta. Esa es la razón por la que Ford se vuela paranoico y llama a Stan para que le ayude a deshacerse del Diario 1. También le dice a Dipper que la máquina de McGucket no funciona en él porque se implantó una barra metálica en el cráneo para evitar que Bill pueda poseerlo. Mabel logra conseguir el pelo de unicornio y Ford crea la barrera protectora. El final del verano se avecina, al igual que el cumpleaños de los gemelos y Mabel está muy emocionada por lo que comienza a preparar la fiesta. Dipper está ayudando a Ford para encontrar formas de contener la apertura y los dos van a una nave espacial que está enterrada bajo Gravity Falls. Después de esto, Ford le ofrece a Dipper la oportunidad de convertirse en su aprendiz y vivir con él después de que se acabe el verano. Dipper emocionado por la oferta accede sin darse cuenta de que Mabel escuchó toda la conversación y cree que Dipper va a abandonarla. Los gemelos discuten al respecto y Mabel se va corriendo fuera de la casa muy alterada. En el bosque se encuentra con Blendin Blandin quien le dice que puede evitar que el verano se acabe y así ella no tiene que volver y Dipper jamás la abandonará. A cambio solo le pide el

contenedor con la apertura transdimensional que ella tiene, ya que accidentalmente cogió la maleta de Dipper cuando salió de la casa y él la tenía guardada. Ella acepta el trato y descubre que en realidad no es Blendin con quien lo hizo sino Bill que lo tenía poseído. Bill entonces rompe el contenedor y abre un portal hacia su dimensión.

Bill trae su universo de pesadillas y a su grupo de amigos que son una banda de criminales transdimensionales y comienza a destruir Gravity Falls. Ford y Dipper tienen que pararlo antes de que logre apoderarse del mundo y expandir su dimensión de rareza. Bill logra capturar a Ford, y lo convierte en una estatua de oro, y a varios de los habitantes de Gravity Falls, a los cuales convierte en estatuas de piedra, y quema los diarios. Dipper logra escapar y se reencuentra con Wendy. Juntos deciden rescatar a Mabel quien está encerrada en una burbuja gigante. Para lograr llegar a donde esta Mabel se enfrentan a Gideon que ha tomado el lado de Bill y allí se encuentran con Soos. Al final Dipper hace reflexionar a Gideon sobre todas las cosas horribles que ha hecho y este les ayuda a llegar donde está Mabel. La burbuja gigante en la que está encerrada Mabel termina siendo una tierra de fantasía donde todo lo que ella desea se cumple y nada malo pasa, y por eso mismo ella no quiere volver al mundo real. Dipper logra convencerla de que aun cuando la realidad puede ser difícil es necesario crecer y le dice que él no la va a abandonar. Mabel se reencuentra con Wendy y Soos y el grupo regresa a “The Shack” donde descubren que están refugiados Stan y los sobrevivientes del pueblo, humanos y criaturas, ya que la barrera que hizo Ford los protege de Bill. Bill por su parte ha conseguido tener un cuerpo físico, pero descubre que no puede expandir su poder fuera de Gravity Falls, por esto decide hablar con Ford para convencerlo de que le ayude a cambio de poderes inimaginables, pero Ford se niega. Mientras tanto los gemelos convencen a los sobrevivientes de que si trabajan juntos pueden derrotar a Bill, Stan no está muy convencido, pero termina accediendo y McGucket con la ayuda de todos convierte la casa en un robot de pelea gigante. Los sobrevivientes pelean contra los amigos de Bill y los gemelos logran entrar a la fortaleza donde están Bill y Ford. Bill pelea contra el robot mientras Mabel y Dipper con la ayuda de Gideon rescatan a los habitantes del pueblo que habían sido convertidos en piedra y a Ford quien dice que conoce una forma de detener a Bill. Entonces dibuja un zodiaco con 10 símbolos diferentes los cuales representan una persona específica. Las 10 personas son: Ford, Stan, Dipper, Mabel, Wendy, Soos, Robbie, Pacifica, McGucket y Gideon y todos deben tomarse de las manos para derrotar a Bill. Ford y Stan comienzan a

pelear y rompen el círculo lo que hace que Bill los ataque y los convierta en estandartes con excepción de los gemelos, que logran escapar y capture a Stan y Ford. Bill encierra en una jaula a Ford y Stan y se va a perseguir a los gemelos para matarlos, mientras tanto, Ford y Stan se disculpan por pelear y crean un plan. Bill captura a los gemelos y, cuando regresa, Ford accede a hacer un trato con él y dejarlo entrar en su mente para que sepa cómo extender su control por todo el mundo a cambio de salvarlos. Sin embargo, cuando Bill entra en la mente de Ford, dejando su cuerpo convertido en piedra, descubre que este había cambiado su ropa con Stan y que esa es su mente. Entonces, Ford elimina todos los recuerdos de Stan, incluido Bill, con la máquina de McGucket.

Luego de destruir a Bill Gravity Falls vuelve a la normalidad, y la estatua de Bill queda abandonada en alguna pared del bosque. La familia Pines logra, a partir de un álbum de fotos que Mabel hizo durante el verano, que Stan recupere sus recuerdos y junto a todo el pueblo celebran el cumpleaños de los gemelos. Tras esto Stan y Ford se reconcilian y deciden cumplir su sueño de infancia de tener aventuras por el mundo. Stan nombra a Soos el nuevo jefe de “The Mystery Shack”. Finalmente, los gemelos deben regresar a California y mientras ven alejarse a Gravity Falls Dipper abre una carta que le dio Wendy antes de irse en la que dice “Nos vemos el próximo verano” firmada por todos.

2.1.2 Cortos animados

Entre la primera y la segunda temporada, del 14 de octubre del 2013 al 2 de junio de 2014, de *Gravity Falls* se emitieron una serie de cortos animados los cuales se presentaron en cinco sesiones, cada una con una temática y continuidad diferente. Cada sesión está principalmente enfocada en un personaje. Los cortos tienen una duración de dos minutos a dos minutos y medio.

2.1.2.1 Dipper's Guide to the Unexplained

Esta fue la primera sesión con seis cortos emitidos entre el 14 y el 18 de octubre del 2013. Cada corto presenta un formato de video vlog realizado por Dipper, acompañado por Mabel

o Soos, en los cuales él presenta y trata de explicar algún fenómeno paranormal, a los cuales se refiere como anomalías, de Gravity Falls.

1. Candy Monster: Dipper, ayudado por Mabel, trata de capturar la anomalía #76: una criatura que encuentra comiendo dulces. La criatura se escapa con los dulces y Dipper la persigue hasta que esta queda hipnotizada por la televisión. Finalmente, Dipper y Mabel no la atrapan ya que ellos también deciden quedarse viendo televisión.
2. Stan's Tattoo: Dipper, ayudado por Mabel y Soos, investiga la anomalía # 23 el tatuaje de Grunkle Stan. Dipper quiere descubrir cómo se ve el tatuaje completo y que significa, ya que Stan dice que no existe. Dipper con la ayuda de Soos trata de que Stan se quite la camisa de varias formas, incluso entrando al baño mientras Stan se está bañando solo para encontrarlo completamente vestido. El corto termina cuando Stan le dice “Nunca lo vas a ver niño” y comienza a perseguirlo.
3. Mailbox: Dipper y Soos investigan la anomalía #54 un buzón que encontraron en el bosque. Al introducir una carta para ver quien la recogía descubren que el buzón responde a su carta inmediatamente. Luego de enviar más cartas descubren que el buzón tiene todas las respuestas del universo y Dipper decide preguntarle quién es el autor del Diario 3, pero antes de que lo logre Mabel llega y envía una cinta de video (que la muestra metiéndose gusanos de goma en la nariz). La cinta perturba tanto al buzón que este decide desaparecer.
4. Lefty: Dipper, ayudado por Mabel, investiga la anomalía #82 un hombre del cual nunca nadie ha visto su lado derecho. Luego de intentar por varias formas que se voltee Dipper logra voltearlo para descubrir que es un robot con solo una mitad controlado por unos seres gelatinosos verdes. Los seres al ser descubiertos se suicidan y destruyen al robot.
5. Tooth: Dipper y Mabel investigan la anomalía # 42 un diente gigante que encontraron en al borde del lago. Los dos se suben en un bote para investigar el lago. Del lago sale

una cabeza gigante que empieza a perseguirlos, ellos logran escapar y se dan cuenta que a la cabeza se le cayó otro diente.

6. The Hide-Behind: Dipper investiga la anomalía #132 una criatura que nadie ha visto ya que siempre se esconde detrás de su campo de visión. Luego de entrevistar a varias personas del pueblo, Dipper descubre que la criatura tiene un sonido característico y mientras habla con Stan sobre esto la vuelve a escuchar. Decide seguirla hasta el bosque vestido con un traje con espejos que evita que tenga un punto ciego. Cuando llega al bosque Mabel lo asusta y los dos descubren que el sonido provenía de una lechuza con una maraca. Dipper concluye que el *Hide-Behind* es una leyenda, se quita el traje de espejos y se devuelve a la cabaña. Cuando se voltea se puede ver como una figura negra y delgada sale de detrás de un árbol y comienza a seguirlo.

Al final de cada corto se podía ver por un momento una imagen, estas imágenes contenían mensajes secretos y criptogramas. Las imágenes combinadas forman un símbolo de un ojo tachado con una cruz roja como se muestra en la Figura 2.

Los criptogramas¹⁵ dejaban el mensaje “FROM THE FIRST UNTIL THE LAST SEARCH THE CODES OF CREDITS PAST ONE MEANS ONE SO SEARCH THEM ALL WELCOME TO GRAVITY FALLS.”¹⁶, el cual daba la pista para descifrar el código en números rojos. El código hacía referencia a los códigos al final de los capítulos de la serie, el número entre paréntesis mostraba el capítulo, los siguientes números el número de la letra en el criptograma de los créditos descodificado y los corchetes mostraba donde iniciaba y terminaba la frase. El código descifrado dejaba el mensaje “I WAS SO BLIND HE LIED TO ME THE DARKNESS IS NEAR”¹⁷

¹⁵ Los cuales se descifran utilizando el código César y se puede ver la lista completa en el anexo 5.

¹⁶ “Desde el primero hasta el último busca los códigos de los créditos pasados. Uno significa uno, así que búscalos todos. Bienvenido a Gravity Falls” Traducción propia.

¹⁷ “Estaba tan ciego. Él me mintió. La oscuridad está cerca.” Traducción propia.



Figura 2. Imagen completa con criptogramas. Tomada de: <http://themysteryofgravityfalls.com/>

2.1.2.2 Mabel's Guide to Life

Esta fue la segunda sesión con cinco cortos emitidos entre el 3 y el 7 de febrero del 2014. Cada corto presenta un formato de video vlog en el cual Mabel da consejos, presenta o discute sobre diferentes temáticas, acompañada de Grenda, Candy, Waddles, Dipper, Soos o Grunkle Stan. Los cortos inician con el final de lo que parece otro episodio de *Mabel's Guide to Life* y un intro que muestra un montaje de Mabel haciendo diferentes cosas (generalmente absurdas) y que cambian en cada corto. Los cinco cortos son:

1. Mabel's Guide to Dating: Mabel autoproclamándose una experta en citas le hace un quiz a Dipper, Soos y Grunkle Stan para averiguar cuál de los tres es el mejor candidato para una cita. Los resultados son: 3/5 para Stan, el puntaje de Dipper no es revelado Mabel solo le aconseja ser él mismo y 12/5 para Soos, haciéndolo el mejor candidato.
2. Mabel's Guide to Stickers: Mabel habla de la historia de los stickers, la cual es totalmente inventada, lo cual Dipper señala hasta que ella lo edita del video. Luego presenta las diferentes categorías de stickers mientras Soos los comenta. El corto finaliza con la adivinanza de cuál es el tipo de sticker que te puede salvar la vida, el cual ella responde dejando que Waddles le dispare con un gancho de agarre.

3. Mabel's Guide to Fashion: Mabel hace un montaje de ella usando diferentes mudas de ropa y afirma que a todos les gustaría verse como ella, pero que muchos no tienen tiempo para la moda y por eso ella creó las transformaciones instantáneas. Luego Mabel, Grenda y Candy le hacen una transformación a Soos, a Grunkle Stan y a McGucket.
4. Mabel's Guide to Color: Mabel inicia hablando de la historia de los colores. Según ella el mundo era en blanco y negro hasta que un mago trajo el color. Luego le pregunta a diferentes personas (Pacifica, Grenda, Soos, Dipper, Wendy, Candy, Gompers y Stan) cuál es color favorito. Cuando Stan responde que no tiene un color favorito y que nunca ha visto un arcoíris, ella decide mostrarle uno. Junto con Candy y Dipper reflejan el arcoíris de una cascada usando un espejo hacia la ventana del estudio de Stan. Pero el reflejo es tan poderoso que lastima la visión de Stan y quema una parte de la oficina. El corto finaliza con Dipper y Soos vendando los ojos de Stan y Mabel diciendo que el siguiente episodio será sobre cómo disculparte con tu tío abuelo.
5. Mabel's Guide to Art: Mabel habla sobre lo que es el arte y muestra diferentes dibujos que ha hecho a lo largo de su vida. Luego habla de su nueva idea las “cat-icature” que es un dibujo de un gato con la gorra de Dipper. Ella también dibuja en este estilo a Stan, Soos y Wendy y los dibujos son la misma imagen del gato solo que con diferentes sombreros. Junto con Stan comienzan a vender los dibujos. Después Mabel muestra su nueva creación las “humanicature” que es dibujar personas en la barriga de un gato. El corto finaliza con ella llena de arañazos mientras trata de atrapar otro gato y dice que “a veces hay que sufrir por tu arte”.

2.1.2.3 Fixin' It with Soos

Esta fue la tercera sesión con dos cortos emitidos entre el 21 y el 22 de abril del 2014. Cada corto presenta un formato de video tutorial en el que Soos muestra cómo arregla objetos

dañados, y siempre tiene varios efectos especiales, los cuales son bastante precarios. Los cortos son:

1. **Golf Cart:** Dipper y Wendy le piden a Soos que arregle el carrito de golf que se averió mientras trabajaban (en realidad estaban tratando de saltar el carro de Stan). Soos dice que les va a ayudar, también se ve como Wendy y Dipper no saben que él está haciendo un video. Luego se ve a Soos y a Dipper afuera en overol y Soos le explica a Dipper y a Wendy que cuando finalice ellos tienen que calificar su trabajo de 1 a 10 con el “awesomeometer”. Soos descubre el problema y arregla el carro, también decide ponerle más cosas para hacerlo más increíble. Luego los tres tratan de saltar el carro de Stan, lo que resulta en el carrito estrellándose contra el techo de “The Shack”.
2. **Cuckoo Clock:** el corto empieza con Soos diciendo que este es el único programa que es creado y editado por él. Luego muestra un reloj cucú destrozado que Stan le dijo que rompió por accidente, en realidad este lo rompió a batazos porque le molestaba el sonido. Luego de no poder arreglar el reloj Soos decide decorarlo con la ayuda de Mabel. Al final Soos le muestra el reloj decorado, que no funciona, a Stan para que de su puntuación. Stan le da un 10 porque como ya no suena no le molesta. El corto termina con Soos diciendo que en próximo episodio reparará su computador, que se dañó al hacer los efectos para el programa y muestra como el computador explota.

2.1.2.4 TV Shorts

Esta fue la cuarta sesión con dos cortos emitidos entre el 23 y el 24 de abril del 2014. Cada corto muestra algunos segmentos de la televisión pública de Gravity Falls vistos por alguno de los personajes.

1. **Tv Short 1:** Mabel se sienta a ver la televisión pública de Gravity Falls. Primero sale un comercial de “The Mystery Shack” en donde Stan introduce el lugar. El comercial está muy mal editado, tanto así que Stan se equivoca varias veces y hay cortes

abruptos. El comercial termina con Stan riéndose muy cerca de la cámara. Luego pasa a otro canal a un segmento que se llama *Soos Says Some Words*, en donde Soos está pintando una pared y luego se voltea hacia la cámara y pregunta: “If you accidentally eat the prize inside your cereal, does that make you a special marked box?”¹⁸. Luego vuelve a cambiar de canal a un segmento llamado *Li'l Gideon's Big House*, que muestra a Gideon diciendo que, aunque este en la cárcel, está mejorando su vida. Luego muestran cómo le da terapia a otros convictos. El segmento termina cuando suena la alarma y Gideon y los otros convictos salen corriendo y un letrero que dice “Dificultades técnicas” aparece en la pantalla. Luego muestran a Mabel apagando la televisión.

2. Tv short 2: Stan se sienta a ver la televisión pública de Gravity Falls. Primero sale un segmento llamado: *Why You Ackin' So Cray-Cray?* en el cual la presentadora Sassica va pasando en frente de varias mujeres que están actuando de forma extraña mientras dice “Why you acckin' so cray-cray?”. Luego pasa a otro canal donde muestran un anuncio de servicio público llamado *Teenz Talk* presentado por el Sheriff Blubs y el Diputado Durland. Los dos hablan sobre la presión social por medio de una actuación mal hecha y anticuada, y los dos están disfrazados. Luego muestran como Wendy, Lee y Nate les roban los uniformes y huyen en la patrulla de policía. Vuelve a cambiar el canal y pasa a un capítulo de *Duck-tective* en el que el alguacil le informa a duck-tective que su antiguo compañero Steve, el pingüino, está vivo. Luego de ver trabajar juntos a Steve y a Duck-tective el alguacil se siente excluido y por eso en otra oportunidad se burla de Steven por no poder volar haciendo que este se vaya y Duck-tective se va tras él. El alguacil hace que regrese lanzándole migas de pan. Tras esto Stan apaga el televisor.

2.1.2.5 Mabel's Scrapbook

¹⁸“Si accidentalmente te comes el premio dentro de tu caja de cereal, ¿eso te convierte en una caja espacial marcada?” Traducción propia

Esta fue la quinta y última sesión con dos cortos emitidos el 2 de junio del 2014. Cada corto muestra una historia corta de la familia Pines en Gravity Falls. Cada historia inicia con Mabel mostrando fotos de su álbum de recuerdos y escogiendo una en particular para contar la historia que esta conlleva.

1. Heist Movie: Mabel, Dipper, Soos y Stan van a ir al cine a ver una película, pero al entrar a Mabel se le cae del saco un dulce y, ya que está prohibido entrar comida al cinema, la familia queda vetada. Dipper idea un plan super complicado para entrar al cine y poder ver la película. La familia logra cumplir el plan y ver la película.
2. Petting Zoo: Mabel, Dipper, Wendy, Soos y Stan van a un zoológico en el que hay una vaca mutante llamada Petunia. La familia se encariña con la vaca y descubren que el dueño la quiere convertir en comida y deciden robársela. Tras lograrlo la dejan en una pradera, ahí descubre que la vaca es terrorífica, ya que lanza rayos láser por los ojos y se come un pájaro.

2.1.3 Journal 3

En un libro fue anunciado en 2015 durante el panel “Gravity Falls revealed” en el Comic Con en Nueva York y fue publicado el 26 de julio del 2016 por Disney Press. Fue escrito por Alex Hirsch y Rob Renzetti e ilustrado por Andy Gonsalves y Stephanie Ramirez. El 28 de marzo de 2017 el canal de youtube “Oh My Disney” publicó un infomercial¹⁹ donde los actores de voz de los personajes de Mabel y Dipper, Kristen Schaal y Jason Ritter junto a Alex Hirsch promocionaban el Diario con una serie de absurdos accesorios. Kristen promocionaba suéteres para libros, mientras que Jason promocionaba una caja fuerte a la cual llama “journalert” para mantener a salvo el diario. El infomercial tiene un criptograma que al decodificarlo deja el mensaje “SWEATERS ARE BETTER”²⁰. En el infomercial aparecía un numero al cual se podía llamar para comprar el libro y los accesorios, cuando se llamaba a ese número se podía escuchar una grabación de Grunkle Stan en la cual él explicaba que

¹⁹ Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2YlfwZBvMGk>

²⁰ “Los suéteres son mejores” Traducción propia.

los accesorios no eran reales que había sido una broma y después cantaba una canción en la que contaba que había estado en la cárcel y que había logrado salir al darle un puño en la cara al guardia. El libro contiene una extensa cantidad de códigos y criptogramas. El libro es la versión real del *Journal 3* que tiene Dipper Pines en la serie. De esta forma sus contenidos están escritos como si los hubieran escrito los personajes de la serie y la sobre cubierta contiene los planos de varias invenciones de McGucket como el portal y el robot de Gideon. A su vez en el libro hay varios criptogramas y mensajes ocultos.²¹ El libro, que consta de cuatro partes, es una combinación entre diario (novela epistolar) y bestiario.

La primera parte es el diario de un autor desconocido quien habla sobre su investigación en Gravity Falls, su teoría universal de la rareza y las criaturas que ha encontrado. Al inicio todos los datos de quien es el Autor del diario están tachados o borrados del texto. El texto empieza cuando el autor ya ha estado seis años en Gravity Falls, y se sabe que este el tercer diario que escribe. En las primeras páginas se explican algunas de las criaturas que habitan Gravity Falls, destacando sus características y la mejor forma de lidiar con las mismas, estas explicaciones van acompañadas de ilustraciones detalladas. También hay una página introductoria sobre el autor y su relación con los eventos misteriosos y raros. El Autor habla sobre su Musa, de la cual él mismo no sabe mucho, sólo que esta le ha dado conocimientos sobre el universo a través de sus sueños. Mientras esta primera parte va avanzando y el Autor va descubriendo más sobre las criaturas y monstruos también va descubriendo más secretos sobre el extraño pueblo que es Gravity Falls, como su misteriosa fundación y la familia que la fundó. En el libro se pueden ver comentarios realizados por alguien más, que después se puede deducir que es Mabel, pero que en el estilo y formato de esta parte se nota que es alguien diferente al Autor original.

Hay una entrada en la cual el Autor explica como su Musa le explicó sobre una dimensión diferente, una dimensión de rareza. Con esta revelación su Musa le proporciona una parte de los planos para la construcción del portal y él comienza su plan a construirlo para poder acceder a esta dimensión. Tras esto presenta a su asistente, a quien se refiere como F, al cual contrato para que le ayudara en la construcción del portal, y explica que no le ha contado a nadie sobre su Musa puesto que este le ha pedido mantenerlo en secreto. Por esto decide que

²¹ Revisar anexo 6 para ver los criptogramas.

ya que tiene que mantener varios secretos va a comenzar a escribir algunas cosas en código. Tras esto el Autor sigue con sus investigaciones sobre Gravity Falls y sus criaturas. F comienza a tener problemas de ansiedad por todos los descubrimientos y criaturas que han encontrado, y para solucionar ese problema crea una pistola que puede borrar la memoria y así puede eliminar todas las malas experiencias que ha tenido en Gravity Falls. Mientras trabajan en el portal comienzan a preocuparse por qué pasaría si más criaturas entran a su dimensión por lo que el Autor decide construir un bunker secreto, acondicionado para contener criaturas peligrosas y para resguardarlos en caso de una emergencia. Cuando el Autor está más cerca de terminar el portal decide hacer un trato con su Musa para que este, que no tiene un cuerpo corpóreo y habita solo en sus sueños, pueda poseerlo y ayudarlo a terminar más rápido el portal. Cuando termina el portal y hacer una primera prueba, F logra ver la otra dimensión y traumatado por lo que vio decide abandonar al autor, tras esto el autor decide que el único en quien puede confiar es en su Musa y le permite tener más acceso a su mente.

El Autor descubre que su musa, que es en realidad el demonio Bill Cipher, lo engañó y lo estaba utilizando para crear un portal entre su mundo de pesadillas y el mundo real. En esta parte el Autor enfatiza en que Bill nunca debe ser invocado bajo ninguna circunstancia. El Autor también se da cuenta de que Bill solo lo puede poseer cuando está dormido y comienza a buscar maneras para mantenerse despierto. El Autor sospecha de una sociedad secreta que se llama “The Blinde Eye” pero no sabe que hacen o porque parece que lo persiguen. Tras esto comienza a desconfiar de todas las personas que lo rodean y comienza a buscar formas para esconderse y escribe todo en códigos y criptogramas secretos. En las últimas páginas que escribe el Autor afirma que está siendo vigilado y que por eso debe esconder sus diarios dónde está su investigación y da su último consejo que es No Confiar en Nadie.

La segunda parte muestra el diario de Dipper Pines, quien encontró el libro por accidente. En esta parte Dipper cuenta los sucesos de su estadía en Gravity Falls durante el verano. Dipper quiere descubrir quién es el autor original, al igual que escribir sus propios descubrimientos sobre Gravity Falls. Al igual que la primera parte el libro es una mezcla entre diario y bestiario en el que Dipper escribe sus experiencias y aventuras durante el verano y las criaturas que va encontrando. También, presenta a algunos de los habitantes de

Gravity Falls. Dipper habla sobre su hermana Mabel; Wendy, su compañera de trabajo en “The Mystery Shack” la trampa de turistas de su tío abuelo Stan con quien se está quedando; y Gideon, quien tiene un negocio que es la competencia de Stan y quien se enamora de Mabel, pero luego de ser rechazado por ella jura venganza contra la familia Pines. Cuenta como creó clones de sí mismo y un horario de actividad de cada uno de estos, aunque después explica como tuvo que eliminarlos. Entre algunas de las cosas que le pasan a Dipper es descubrir al octavo y medio presidente de los Estados Unidos Quentin Trembley, a quien el gobierno erradicó de los archivos y la historia oficial, y que fue el verdadero fundador de Gravity Falls. Habla de su viaje en el tiempo luego de conocer a Blendin Blandin, un agente de la policía del tiempo que viene del futuro y en realidad es bastante malo en su trabajo. Explica que es el *Summerween* y sus aventuras en una tierra jurásica que está debajo de Gravity Falls. Mabel de vez en cuando añade comentarios o escritos en el diario. Mientras va pasando el verano Dipper se va encontrando con más criaturas y experiencias paranormales.

Dipper escribe su primer encuentro con Bill quien hizo un trato con Gideon y entró a la mente de Stan para robarle su secreto y Dipper, Mabel y Soos, quien también trabaja en “The Mystery Shack”, entran a la mente de Stan para enfrentarse a Bill. Dipper reconoce a Bill por los escritos del autor original y tras navegar la mente de Stan y sus recuerdos no solo logran vencer a Bill, sino que descubre que Stan se preocupa por él. Un tiempo después Gideon en venganza construye un robot Gigante y trata de apoderarse de “The Mystery Shack”, al final Dipper y Mabel lo detienen y es enviado a la cárcel.

Dipper comienza a investigar quién es el Autor del diario. Después de un encuentro con un cambiaformas encuentra el bunker secreto del Autor y una computadora, la cual está averiada, que cree que le perteneció al Autor. Mientras Dipper trata de arreglar la computadora, con la ayuda del viejo McGucket, Bill logra apoderarse de su cuerpo. Dipper expone lo peligroso que es Bill después de lograr expulsarlo de su cuerpo. Luego de seguir investigando Dipper descubre que The Blind Eye es una sociedad secreta que se encarga de borrar la memoria de los habitantes de Gravity Falls para que estos no noten las cosas paranormales que pasan en el pueblo. Dipper también descubre que McGucket era el asistente del autor y que fue el creador de The Blind Eye, mientras trataba de borrar sus recuerdos

sobre los horrores que había visto usando su pistola para borrar la memoria comenzó a volverse loco y finalmente olvido por completo quien era.

Dipper y Mabel conocen a Time Baby, un bebe gigante que reina en el mundo del futuro y controla el tiempo y el espacio, cuando Blendin regresa por venganza, ya que la vez pasada perdió su trabajo por culpa de ellos. Al final lograr salvarse de Blendin. Dipper explica cómo le ayuda a Pacifica a deshacerse de un fantasma que había maldecido a su familia y su mansión. En la última página que escribe Dipper de esta entrada explica que Stan ha sido arrestado y que el gobierno los quiere mandar a él y a Mabel a los servicios sociales. También explica que no confía del todo en Stan y que tiene que guardar el diario porque uno de los agentes parece verlo escribiendo. La siguiente página tiene un escrito oficial que estipula que el diario es material clasificado y ha sido confiscado por el Agente Trigger como evidencia de la verdadera identidad de Stanford Pines.

En la tercera parte se revela quien es el Autor original del diario, siendo este Stanford Pines el gemelo de Stan, cuyo nombre completo es Stanley Pines. Stanford explica que durante los ultimo 30 años estuvo encerrado viajando por otras dimensiones luego de haber sido enviado por el portal que había construido y que Stanley logro activar de nuevo el portal para traerlo de vuelta. Tras esto Stanford habla sobre las nuevas personas que está conociendo como Soos, Wendy, Mabel y Dipper. También explica que al haber reactivado el portal se ha creado una ruptura entre esta dimensión y la de Bill Cipher. El logro contenerla, pero si se rompe esa contención Bill podría entrar a su dimensión.

Stanford escribe sobre las dimensiones que visito mientras estaba atrapado al otro lado del portal como una dimensión donde todo estaba hecho en forma de M; una donde todo funcionaba por medio de apuestas; una dimensión de dos dimensiones la cual él sospecha que es muy parecida a la dimensión de donde proviene Bill; una dimensión que es una versión de su dimensión, pero en esta Stan se lleva el diario y él Ford funda un centro de investigación muy exitoso. También explica cómo se convierte en un criminal interdimensional buscado y cómo conoce a un oráculo la cual le coloca una placa metálica en el cráneo para evitar que Bill pueda poseerlo. También cuenta cómo Bill destruyo su dimensión y se convirtió en una criatura obsesionada con el poder. Ford también describe su regreso a la dimensión de pesadillas de Bill y la razón por la cual no debe permitir que Bill logre entrar a su dimensión.

Explica que había estado cazando a Bill mientras viajaba por las otras dimensiones y que había estado a punto de vencerlo antes de que el portal se volviera a abrir y lo arrastrara hacia esta dimensión. Ford habla sobre las pesadillas que tiene sobre Bill y las diferentes formas que ha pensado en usar para detenerlo entre las que se incluyen una barrera con pelo de unicornio y una máquina para encriptar sus pensamientos. Escribe sobre su nueva y verdadera teoría sobre la rareza y su opinión sobre Dipper, cuyo verdadero nombre es Mason, esto se lo revela avergonzado de que la gente piense que su nombre es Dipper. En la última página de esta parte Stanford escribe que ha pasado lo peor que podía pasar ya que la ruptura entre dimensiones se rompió y Bill logro entrar a esta dimensión. En su último escrito afirma que tiene una forma de derrotar a Bill.

La cuarta y última parte del diario está escrita por Dipper quien explica los sucesos después de que Bill entrara en esta dimensión. Como encerró a Mabel en una prisión mental, y mato a Time Baby. Como los habitantes se unieron para construir un robot gigante para salvar a Ford y derrotar a Bill. Explica el zodiaco y las profecías para derrotar a Bill. Cuenta como finalmente lo eliminaron al borrar la memoria de Stan y como descubrieron que los efectos se pueden revertir al exponer a la persona a fotos y personas con los que vivieron los recuerdos borrados. Explica que toda la familia se enfocó en ayudar a Stan a recordar y que esa fue la única vez que vio a Ford llorar. También admite que ha tenido los diarios en su posesión los últimos días y que estos se restauraron luego de que derrotaran a Bill e incluso páginas que estaban perdidas o arrancadas volvieron a los diarios, pero que se los va a devolver a Ford quien es dueño original después de todo. Solo espera que Ford no se moleste de que no se lo haya dado antes y dice que va a comenzar su propio diario. Ford escribe las ultima entradas después de esto donde afirma que no está molesto con Dipper y que tras todos los eventos vividos en los últimos días ha repensado su vida y actitud frente a la misma. Ahora le parece absurdo pensar que la mejor forma de resolver las cosas fuera no confiar en nadie en vez de encontrar personas con quien trabajar. También dice que Stanley es el verdadero héroe que salvo al mundo de Bill. Explica cómo se reencontró con McGucket quien ha recuperado parte de su cordura y sus memorias. Ford también cuenta como ha decidido explorar el mundo con Stan en busca de otros lugares y criaturas paranormales para lo que han conseguido un bote en el cual van a viajar. Finalmente dice que ha decidido deshacerse de los diarios para poder empezar su nueva etapa y que Mabel le dio la mejor idea

de cómo hacerlo. Los va a botar al “Bottomless pit” y si alguien logra encontrarlo debe saber que ese diario no solo contiene las rarezas de un pueblo llamado Gravity Falls, sino la historia sobre las estupideces de un hombre y como fue salvado de sí mismo gracias a la amabilidad de su familia.

2.1.4 Lost Legends

Lost Legends es un cómic el cual fue anunciado el 14 de Julio de 2017 durante el panel de Alex Hirsh y Daron Nefcy en el D23 Expo²². Posteriormente durante el segundo aniversario del final de la serie se revelo la caratula del libro a través de un juego de pistas en el cual se iban revelando partes de un rompecabezas que formaban la imagen de la caratula, este evento se discutirá más adelante. Después, salió un comercial promocionando el cómic llamado *Tug-n'-Talk Shmebulock*²³ en el canal de youtube de Oh My Disney el cual iniciaba como un comercial de un muñeco de Shmebulock para luego revelar no sólo que el personaje tiene una maldición que no le permite hablar, sino que además conoce cuatro historias perdidas sobre Gravity Falls las cuales se van a revelar en el cómic. Finalmente, el cómic fue lanzado el 24 de Julio de 2018, escrito por Alex Hirch e ilustrado por 13 ilustradores incluyendo a Joe Pitt, Dana Terrace y Serina Hernandez.

El cómic inicia con Shmebulock explicando que fue maldecido por un hechicero oscuro por lo cual sólo pude decir su nombre, pero cada mil años puede hablar normalmente y como llevo ese momento va a contar cuatro historias secretas que ha descubierto de la familia Pines, ya que es una gran fan de la familia y ha tratado de recolectar información sobre ellos. Las historias son:

1. Face It: Ford le encarga a Dipper que cuide los diarios ya que él se va a ir por algunos días. Pacifica llega pidiendo la ayuda de Dipper para quitarse una arruga que le salió en la cara antes de tomarse una foto muy importante con su familia. Dipper le dice que los diarios y su magia no son para cosas insignificantes como esas y se niega a ayudarla. Pacifica se escabulle dentro de la casa donde encuentra el Journal 1 e invoca

²² El D23 Expo es una convención de Disney que se realiza cada dos años.

²³ Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GneX0gRpKC8>

a una criatura llamada Mr. What's-his-face y le pide que arregle su cara. Cuando la criatura está a punto de hacerle algo a su cara Mabel y Dipper la encuentran y la salvan, pero la criatura le roba la cara a Mabel. Dipper le dice a Pacifica que tiene que ayudarlo a recuperar la cara de Mabel ya que fue su culpa que se la quitaran. Mabel les dice que todavía puede ver y les indica hacia dónde se fue la criatura. Dipper y Pacifica la siguen hasta un Mercado Negro subterráneo secreto llamado The Crawlspace. Allí descubren que los humanos no están permitidos así que Pacifica finge ser una elfa bandida y Dipper su esclavo troll, pero son descubiertos rápidamente porque Pacifica se distrae comprando unas pastillas para la belleza, que terminan siendo una estafa ya que hacen que tu cara explote. Tras esto son capturados, subastados y vendidos. Quien los compra los mete en una bolsa, mientras están ahí Pacifica le explica a Dipper que ella siempre está siendo presionada para ser perfecta por la obsesión de su familia con la belleza y la imagen y que eso se ha convertido en su identidad. Dipper le dice que debería dejar de preocuparse por lo que su familia y otros piensen y que para él ella es más que una cara bonita. Ella lo abraza y le da las gracias. Luego de esto los sacan de la bolsa y descubren que quién los compra es la criatura que perseguían y esta le roba la cara a Dipper. Pacifica le dice que los libere y la criatura le dice que pueden hacer un trato, si se los deja le va a dar una cara hermosa que le va a durar toda la vida, pero si pelea con él tendrá que aceptar que tiene que envejecer. Pacifica le lanza las pastillas que había comprado antes, las cuales estallan y ella escapa con Dipper y la cara de Mabel, pero la criatura los persigue. Cuando los va a atrapar aparece Ford para salvarlos y le dice a Dipper que está muy impresionado de que haya encontrado el mercado secreto. Mabel recupera su cara, y Pacifica se da cuenta que va tarde para la foto y está sucia, pero al final no le importa porque se siente como ella misma. Le da las gracias a Mabel y a Dipper y luego la muestran en la foto familiar sucia y haciendo una mueca.

2. Comix Up: Soos trae varios de sus cómics viejos para guardarlos en The Mystery Shack y se los muestra a Dipper, Mabel y Wendy. Stan los ve y se molesta ya que no le gustan los cómics por lo que decide quitárselos y los guarda en cofre que es Ford ya que piensa que nadie los va a buscar ahí. Al día siguiente Stan comienza a ver un

cuadro de narración sobre él y va a donde Ford por ayuda, ahí descubre que el cofre en el que metió los cómics está maldito. Cuando los dos van a buscar el cofre este le dice a Stan que tiene que pagar por insultar el arte de la novela gráfica y lo condena a estar dentro de una. Ford, Dipper, Mabel, Wendy y Soos entran al cómic a rescatarlo. Dentro del cómic encuentran a un personaje que sabe dónde está Stan y al cual deben atrapar. Comienzan a perseguirlo mientras el mundo del cómic comienza a cambiar géneros y estilos. Finalmente terminan en un cómic de superhéroes y tiene que pelear contra unos villanos y ahí Ford logra atrapar al personaje, pero este saca una bomba que estalla. La explosión manda a Soos a los márgenes de las viñetas donde escucha a alguien llorando, siguiendo el sonido encuentra a Stan en un cómic que no reconoce. Stan le dice que es un cómic que él dibujó porque solía amar los cómics, pero cuando era pequeño e hizo su primer cómic y trató de venderlo fue rechazado por que era muy obscuro y decidió abandonarlos. Stan acepta que ama los cómics y cree que con eso el cofre lo dejara libre, pero este le dice que tiene que llamarlos novelas gráficas y no cómics. Stan se niega y el cofre cuando lo va a matar aparece Wendy quien se dio cuenta que podía cortar el papel del cómic con su hacha los rescata. Mabel utiliza corrector líquido cambia los cuadros de texto y así logran salir al mundo real. Tras esto Stan comienza a vender sus cómics en The Mystery Shack, y a los niños les gustan porque tiene groserías.

3. Don't Dimension It: Shmebulock explica que después del Weirdmageddon quedaron algunas secuelas como mini rasgaduras multidimensionales. Tres días antes de que Mabel y Dipper regresen a California Ford los invita junto con Stan a que le ayuden a encontrar estas rasgaduras para sellarlas. Una de las rasgaduras se abre y una mano gigante arrastra a Mabel a otra dimensión. Mabel pasa por varias dimensiones antes de llegar a la dimensión MAB-3L donde hay varias Mabel perdidas de diferentes dimensiones. Mientras Mabel trata de convencer a las otras, quienes solo se preocupan por lo que ellas quieren, de que busquen una forma de salir de esa dimensión, Ford y Stan pasan por la rasgadura en busca de ella. Mabel encuentra a otra Mabel que quiere trabajar con ella para escapar. Stan descubre que Ford es un criminal buscado del multi-universo. Las dos Mabel logran lanzar unos fuegos

artificiales que ubican a Ford y a Stan de su ubicación, y Mabel descubre que la otra Mabel es malvada y quiere suplantarla en su dimensión. Ford y Stan rescatan a la Mabel malvada, mientras Mabel trata de convencer a las otras de que le ayuden se da cuenta de que todas, como ella, solo piensan en si mismas. Ella da un discurso sobre eso en frente de todas, donde admite que fue culpable de causar el apocalipsis solo para conseguir lo que quería y logra convencer a la otras de que le ayuden. Ford sospecha de la Mabel que recogieron y le comenta a Stan, ella se da cuenta y los ataca. Las otras Mabel llegan y comienzan a pelear contra la Mabel malvada la cual es vencida. Luego de eso Mabel, Ford y Stan vuelven a su dimensión allí Mabel se disculpa con Dipper por todo lo ocurrido durante el verano.

4. Pine Bros Mystery: La historia está ubicada en los años sesenta cuando Stan y Ford eran niños. Stan es acusado por su papá de robar su medalla de oro, a lo cual responde que él no fue, pero como había robado antes su papá no le cree. Este le dice que le da 24 horas para encontrar la medalla y pone un poster donde promete una recompensa por la misma. Ford y Stan sospechan que una criatura llamada The Jersey Devil fue la que robo la medalla y deciden encontrarla para probar la inocencia de Stan, y porque Ford siempre ha querido encontrar algún espécimen paranormal. Cuando empiezan su investigación se encuentran con los hermanos Sibling quienes también están buscando la criatura y la cadena para reclamar la recompensa. Ford les dice que son los Pines los que la van a encontrar y los Sibling se burlan de ellos. Los Pines llegan a un circo de fenómenos por información y estos les ayudan cuando ven que Ford tiene seis dedos. Los Pines llegan al lugar, pero se dan cuenta que los Sibling llegaron antes que ellos y Stan los empuja y los deja inconscientes. Siguiendo más pistas llegan a una cueva donde Stan pierde la linterna cuando su mascota zarigüeya se la quita, él deja a Ford mientras la persigue. Los Sibling llegan donde esta Ford y le muestran unas fotografías donde se ve a Stan robando la medalla. Stan regresa y lo está persiguiendo la criatura, y todos huyen. Ford y Stan logran escapar y Ford enfrenta a Stan sobre las fotos del robo. Stan le muestra la medalla, que dice Papá #1, y le explica que no quería robarla, que solo quería pulirla para dársela como regalo del día del padre para que este lo mirara como mira a Ford, como si lo quisiera, pero

por accidente rompió la vitrina y estaba muy avergonzado para decirle a su papá la verdad. La criatura regresa y los va a atacar, pero lo Sibling los salvan capturando a la criatura y le hacen escoger a Ford entre quedarse con la criatura o acusar a Stan. Ford logra liberar a la criatura y quedarse con la evidencia del robo de Stan. Los dos le cuentan la verdad a su papá y termina castigados por el resto del verano, aunque muestran al papá admirando la medalla. Stan le pregunta a Ford si cree que tendrá aventuras juntos por el resto de sus vidas, y luego los muestran en el presente viajando juntos.

5. Criptogramas y SHMEB-YOU-UNLOCKED: En varias páginas del libro se pueden encontrar criptogramas²⁴, la mayoría son comentarios o alusiones a otros personajes. Uno de los criptogramas que estaba repartido en varias páginas dejaba el mensaje “TO FIND A SPIDER SEARCH THE WEB²⁵” Este mensaje es la clave para descifrar otro criptograma en cual dejaba el mensaje “SHMEB-YOU-UNLOCKED”. Este mensaje llevaba a una página web²⁶ donde están los archivos más elusivos de Shmebulock los cuales incluyen información desconocida de varios personajes como Pacifica, Tatter McGucket, Anti-Mabel e incluso Shmebulock; también información sobre artefactos como la llave presidencial y cómics adicionales. Cada archivo tiene un criptograma²⁷.

2.1.5 Dipper’s & Mabel Guide to Mystery and nonstop Fun!

Es un libro en formato de guía de actividades el cual fue publicado por Disney Press el 7 de octubre del 2014. Escrito por Dipper y Mabel con la ayuda de Rob Renzetti, Shane Houghton y Stephanie Ramirez. El libro es una guía creada por Dipper y Mabel para convertirse en un experto en lo paranormal y divertirse en el proceso. La parte paranormal la explica Dipper y la de diversión Mabel. El libro contiene varios criptogramas que en el

²⁴ Revisar anexo 6 para ver los criptogramas.

²⁵ “Para encontrar una araña debes buscar en la red” Traducción propia

²⁶ Recuperado de <https://partners.disney.com/shmeb-you-unlocked>

²⁷ Revisar anexo 6 para ver los criptogramas.

momento de publicación revelaban eventos que pasarías más adelante en la serie animada y datos sobre los personajes.

En el libro Dipper quiere crear una guía/ diario parecido al *Journal 3* para conocer y enfrentar lo paranormal. Mabel lo molesta hasta que lo convence de dejarla participar y aplicar la parte divertida al texto. El libro está dividido en 10 secciones o capítulos, cada capítulo está acompañado de una anécdota o un ejemplo para demostrar de los que se está hablando y actividades que se propone al lector que realice.

En las primeras secciones Dipper habla sobre tener aliados e identificar enemigos (él presenta a sus enemigos y aliados), descubrir si algo sobre natural está sucediendo y como estar preparado si esto ocurre. A su vez Mabel da consejos para subir el ánimo, el uso de la costura para la supervivencia y otras actividades. Después presenta Gravity Falls y su disposición para lo extraño junto con otros lugares que tiene potencial paranormal, muestra algunos monstruos y fantasmas y las formas de enfrentarlos. En esta sección incluye a Bill Cipher y advierte nunca hacer tratos con él. También explica cómo superar la experiencia y limpiar el desastre. En esta sección también hay propaganda de “The Mystery Shack” que Stan colocó ahí. En la siguiente sección Mabel habla de los diferentes prospectos de Gravity Falls para salir, Grenda y Candy hablan sobre moda monstruosa y Mabel muestra una carta que Gideon le envió desde la prisión. Tras esto, Mabel y Dipper explican sobre objetos malditos y posesiones. Después hablan como puedes ser tú el monstruo o si te ves afectado por uno y sobre viajes en el tiempo, como se puede lograr y las implicaciones de cambiar algo en la línea temporal. En las siguientes páginas Bill toma el control y habla sobre las cosas que le parecen divertidas y sobre conspiraciones. Tras la intervención de Bill Dipper explica cómo crear y descifrar criptogramas y códigos y habla sobre sociedades secretas. Lo siguiente es la parte final del libro donde Dipper anuncia al lector que es un experto en lo paranormal y le hace firmar un juramento secreto y luego hay un certificado de misterio y diversión. El libro también tiene un mapa de Gravity Falls con las locaciones más conocidas e importantes señaladas.

Como se mencionó el libro contiene varios criptogramas y códigos²⁸. Estos se pueden dividir en dos categorías los que Dipper pone en el libro y los que pone Bill, siendo los segundos aquellos que revelan datos sobre los personajes y sobre Gravity Falls. Para poder descifrar los criptogramas de Bill hay que primero descifrar un código que se encuentra en el borde del certificado de misterio. Cuando se descifra este código te lleva a una página web²⁹ donde se encuentra una imagen (figura 3) con la clave para descifrar el criptograma de Bill, con este mismo código se descifran en todos los demás libros los criptogramas de Bill. En la misma imagen donde está la clave hay un mensaje: “You're not as dumb as you seem: I've got some secrets if you know where to look. The people of this town are an open book”.

30



Figura 3. Código Bill Cipher y criptograma.

2.1.6 Otros libros

Se han publicado otros libros que hacen parte del proyecto de Gravity Falls los cuales se describirán a continuación.

²⁸ Revisar anexo 6 para ver los criptogramas.

²⁹ [disneyxd.com/arentyouclever](https://bit.ly/2ITlrTd) esta página ya no se encuentra disponible, imagen recuperada de Tumblr <https://bit.ly/2ITlrTd>

³⁰ “No eres tan tonto como pareces: Tengo algunos secretos para ti, si sabes dónde buscar. La gente de este pueblo es como un libro abierto.

2.1.6.1 Dipper and Mabel and the Curse of the Time Pirates' Treasure!: Select Your Own Choose-Venture

Es un libro en formato escoge tu propia aventura publicado por Disney Press el 26 de julio del 2016, escrito por Jeffrey Rowe y Alex Hirsch e ilustrado por Emmy Cicierega. Alex Hirsch anuncio que estas historias están fuera de canon de la serie con la excepción de un secreto que el libro contiene, los fans creen que este secreto es lo que revela el único criptograma que tiene el libro.

Las aventuras comienzan cuando Dipper y Mabel se encuentran con Blendin Blandin cavando hoyos en el bosque. Él les cuenta que está buscando el Tesoro de los Piratas del Tiempo, el cual es el más grande tesoro de los grandes tesoros, puesto que contiene todos los grandes tesoros de la historia ya que los Piratas del Tiempo son desertores de la policía del tiempo que viajan por la historia robando los tesoros más famosos. El libro presenta 32 finales diferentes y una amplia variedad de rutas que inician con la decisión de viajar hacia el antiguo oeste, ir a los tiempos medievales o viajar al futuro.

Una de las rutas termina en un criptograma³¹ el cual lleva a una página web³² donde se encuentra una página adicional³³ en donde Dipper y Mabel se encuentran con un El Axolotl, un ajolote gigante que puede hablar, el cual le concede a cada uno una pregunta. Dipper le pregunta que sabe sobre Bill, a lo que el ajolote responde con:

Sixty degrees that come in threes. Sesenta grados que vienen en tríos.

Watches from within birch trees. Relojes desde el interior de los abedules.

Saw his own dimension burn. Vio arder su dimensión.

Misses home and can't return. Extraña su hogar y no puede volver.

Says he's happy. He's a liar. Dice que es feliz. Es un mentiroso.

³¹ Revisar anexo 6 para ver los criptogramas.

³² La página es www.disneyxd.com/awrongturn

³³ Revisar anexo 7

Blame the arson for the fire.	Culpa al incendio por el fuego.
If he wants to shirk the blame,	Si quiere evadir la culpa,
He'll have to invoke my name.	Tendrá que invocar mi nombre.
One way to absolve his crime.	Una manera para absolver su crimen.
A different form, a different time.	Una forma diferente. Un tiempo diferente.

2.1.6.2 Don't color this book it's cursed

Es un libro para colorear publicado por Disney Press el 18 de julio del 2017, escrito por Emmy Cicierega e ilustrado por Stephanie Ramirez con la colaboración de Alex Hirsch. El libro además de ser para colorear narra una historia corta que involucra a Dipper y a Mabel. La historia es la siguiente:

Mabel encuentra un cuaderno de dibujo entre las cosas de Dipper y cuando comienza a usarlo se da cuenta que Dipper está atrapado dentro del cuaderno. Él le explica que encontró el cuaderno en el cementerio y que cuando lo abrió quedó atrapado, mientras ellos hablan el libro comienza a hablar, aparece texto escrito, y les dice que se llama Chamelius PenDraggin. Chamelius les explica que es un pigmentólogo que está estudiando los colores de todos los mundos y que el cuaderno es uno de sus tomos de recolección de muestras que ha enviado a través del universo y que seguramente atrapó a Dipper instintivamente para almacenar su color. Luego se disculpa con Dipper y le dice que lo puede liberar fácilmente, a menos que Dipper y Mabel quieran ayudarlo a recolectar más colores y que a cambio les va a mostrar un color de otro mundo que jamás han visto. Ellos aceptan y Chamelius les explica que el cuaderno tiene una tinta telepática, que es la que le permite que sus palabras aparezcan en el cuaderno, con la cual pueden crear imágenes solo imaginándolas y que luego si colorean las imágenes con pigmentos de su mundo él puede documentarlos. Mabel comienza a crear imágenes y a colorearlas y descubre que malas combinaciones de colores le hacen daño al cuaderno. Mabel comienza a notar que entre más colorea en el cuaderno, el mundo real comienza a perder color y que Chamelius los engañó y no está documentando los colores sino

robándose los. Dipper le recuerda que las malas combinaciones le hacen daños al libro y le dice que coloree algo horroroso. Ella lo hace y el libro expulsa a Dipper y regresa el color al mundo real. Finalmente, Chamelius hace el trato con ellos de que les muestra el color que le había prometido antes con la condición de que nunca vuelvan a colorear en su libro.

Al final del libro hay un código QR que conduce a un link³⁴ donde se puede escuchar un podcast presentado por Soos donde Grunkle Stan es el invitado especial. En el podcast Soos, quien está grabando en el techo de The Mystery Shack, comienza con una sección donde da consejos para la vida mientras Stan hace comentarios y también da consejos, que son bastante cuestionables. Luego sigue con una sección donde Soos hace sonidos relajantes para ayudar a dormir a sus oyentes, luego le dice a Stan que lo intente mientras Stan hace sonido de mar comienzan a escuchar abejas y se dan cuenta que hay un panal en el techo. Soos se cae del techo tratando de espantar a las abejas y se rompe un brazo. La grabación termina con Stan promocionando The Mystery Shack.

2.1.6.3 Gravity Falls cinestory shorts, cinestory Vol 1- 4 y adaptaciones. ³⁵

Son una serie de libros publicados por Joe Books Inc. los cuales son adaptaciones de episodios de la serie y los cortos animados de Gravity Falls. Se han publicado 12 libros hasta el momento de los cuales 5 adaptaciones de los cortos y 7 son adaptaciones de episodios de la serie animada. Estos pueden considerarse contenido multimedia puesto que nos cuenta las mismas historias que ya ha contado otro medio, y aunque no expande el universo narrativo permita un mayor alcance para el proyecto puesto que más lectores tiene la oportunidad de acceder a sus contenidos.

³⁴ El link original era <http://disneyxd.com/colorcoded> aunque ya no está disponible. El audio fue recuperado en una publicación de Tumblr en el siguiente link <http://fuckyeahgravityfalls.com/post/163141949945#> = .

³⁵ Datos tomados de la wiki de Gravity Falls. Revisado en [https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Books_\(real_world\)](https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Books_(real_world))

2.1.7 Juegos

Se han publicado varios videojuegos sobre *Gravity Falls*. A continuación, se presentarán algunos de estos.

2.1.7.1 Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets

Es un videojuego de plataformas para Nintendo 3DS desarrollado por Ubisoft en colaboración con Alex Hirsch. El juego fue lanzado el 20 de octubre del 2015. En el juego Dipper y Mabel persiguen a una criatura voladora hacia el bosque y descubren que robó los cuatro “gemulets” que les pertenecen a los gnomos y los cuales controlan la magia del bosque y del Rey gnomo. Jeff el gnomo, que es el nuevo líder de los gnomos, les pide ayuda a cambio de millones en oro de gnomos.

El juego consta de varios niveles en los cuales el jugador debe superar diferentes plataformas, derrotar a diferentes enemigos y jefes para recuperar los 4 “gemulets”. En un momento del juego Stan es capturado por Jeff quien se ha tornado oscuro por el poder de los “gemulets”, así que al final también es parte del objetivo del juego rescatarlo. Cuando el jugador consigue todos los “gemulets” y rescata a Stan se tiene que enfrentar contra el jefe final que es Jeff oscuro.

El juego contiene varios criptogramas, aunque la mayoría hacen referencia al mismo juego algunos revelan la maldición que tiene Schmebulock, también en el juego se revelan otros secretos. Por ejemplo, que Stan estuvo presente cuando los gemelos nacieron, Pacifica es la siguiente opción para convertirse en la reina gnomo según Jeff, la anterior reina gnomo se la comió un tejón y Gompers, la cabra, es el cuarto protector del bosque.

2.1.7.2 Gravity Falls. Take Back the Falls

Es un juego para celular el cual está disponible en la app de Disney XD y en su página web. Fue lanzado el 17 de febrero de 2016. El juego tiene lugar durante los eventos del Weirmagedon 3: Take Back the Falls y permite al jugador experimentar la batalla entre los

residentes de Gravity Falls y Bill Cipher. El juego consta de varios niveles repartidos en dos partes. La primera es el pueblo y la segunda dentro de la pirámide donde esta Bill. El juego permite explorar más aspectos de la batalla y tener una pelea final contra Bill.

2.1.7.3 Mystery Shack Mystery

Es un juego tipo puzzle³⁶ que se encuentra en la página web de Disney el cual fue lanzado el 20 de diciembre de 2012. El juego permite al jugador jugar como Dipper o como Mabel y dependiendo del personaje la forma de ganar es diferente. En el juego Dipper y Mabel están atrapados dentro de The Mystery Shack y para poder salir deben explorar y encontrar pistas que les permitirán encontrar la forma de salir. El juego permite explorar The Mystery Shack y ver diversos artefactos y objetos que hay en la tienda. También se encuentra un criptograma que deja el mensaje: EVER NOTICED STANS TATTOO.³⁷

2.1.7.4 Rumble's Revenge

En un juego RPG³⁸ que se encuentra en la página web de Disney el cual fue lanzado el 11 de enero de 2013. El diseño del juego y los personajes es en arte de píxel. En el juego, que es una continuación al episodio Fight Fighters, Rumble McSkirmish decide vengarse por su derrota ante Dipper y por eso atrapa a Dipper y a Mabel dentro de un videojuego que él diseño. El objetivo del juego es derrotar a Rumble para que Mabel y Dipper puedan escapar del videojuego.

El juego consta de 4 niveles: el primero es en el bosque y los enemigos son los gnomos y las calaveras voladoras; el segundo es en las cuevas y los enemigos son los mantaur y las calaveras voladoras, en este nivel hay un jefe final que es Leaderaur; el tercer nivel es en el bosque profundo y los enemigos son los gnomos, los mantaur y pájaros carpinteros; el cuarto

³⁶ Los juegos tipo puzzle son un tipo de videojuegos que involucran lógica, patrones, estrategias, resolución de problemas, etc.

³⁷ “Alguna vez has notado el tatuaje de Stan.” Traducción propia.

³⁸ RPG (Rol-playing game/ Juego de rol) es un tipo de videojuego donde el jugador puede controlar las acciones de un personaje dentro del mundo del videojuego.

y último nivel es en la calle principal de Gravity Falls, en este nivel aparecen todos los enemigos de los niveles anteriores y el jefe final es Rumble. Luego de derrotar a Rumble y cuando salen los puntajes finales del juego Dipper y Mabel le piden al jugador que de click en el botón de next para que ellos puedan salir del juego, pero al final no se muestra si salen o no.

A lo largo del juego aparecen doce criptogramas los cuales en el momento del lanzamiento del juego daban pistas sobre los episodios futuros de la serie los cuales incluían pistas sobre quién es Bill y seis pistas que él dejaba sobre Gravity Falls la cuales son³⁹: 1- there is a secret society In gravity falls; 2- the handyman knowS more than you think; 3- gideon has Been searching for something; 4- what goes up Is sure to come down; 5- dipper is pLaying with fire; 6- i will be returning to gravity fallS. Y al unir todas las letras que están en mayúscula dejaban el mensaje MY NAME IS BILL.

2.1.7.5 Pinesquest

Es la continuación del juego Rumble Revenge, también tiene un diseño de arte de píxel y es un RPG. Fue lanzado el 16 de agosto de 2013 y está en la página web de Disney. El juego comienza después de que Dipper y Mabel derrotaran a Rumble, solo que siguen dentro del juego. Dipper cree que alguien programo el juego para atraparlos. Tras esto aparecen en la versión del juego de “The Mystery Shack” donde Grunkle Stan le das varios ítems para que puedan encontrar al programador y vencerlo.

El juego funciona con mundos/ niveles, a los cuales los personajes pueden ir accediendo al despejar el camino para acceder al siguiente mundo y en cada mundo los gemelos tienen que encontrar artefactos, monedas o tomar fotos para ganar puntos e ir derrotando diversos enemigos. Los diferentes mundos son: El bosque, que funciona como mapa central y les permite a los personajes moverse entre locaciones; “The Mistery Shack”, donde se pueden comprar ítems; cuevas; el bosque de los gnomos; el bosque profundo y finalmente el

³⁹ 1-Hay una sociedad secreta en Gavity Falls; 2-El ayudante sabe más de lo que crees; 3-Gideon ha estado buscando algo; 4-Lo que sube es seguro que baja; 5-Dipper está jugando con fuego; 6-Yo volveré a Gravity Falls. MI NOMBRE ES BILL. Traducción propia.

escondite del programador. Luego de que el jugador ha conseguido los puntos necesarios para descubrir donde está el escondite del programador se revela que este es Gideon quien también quería vengarse de los gemelos Pines. El jefe final es Gideon tomando la forma del Summerween Trickster y cuando el jugador logra derrotarlo logra liberar a Dipper y Mabel del juego.

En el juego hay varios criptogramas el primero que se puede encontrar es con las letras mayúsculas de las fortunas que los personajes pueden adquirir con la adivina que está en The Mystery Shack. Estas dejan el mensaje COME AND FIND ME⁴⁰ que hace referencia a los 15 Bill Ciphers que están escondidos en diferentes partes del juego y que al encontrarlos todos permite al jugador ver un criptograma al finalizar el juego que deja el mensaje OLDMANMCGKNOWS⁴¹.

2.1.7.6 Otros juegos⁴²

Hay una extensa lista de juegos de Gravity Falls que no se describirán puesto que no tienen un alto nivel de narrativa o son juegos ya conocidos con una temática de Gravity Falls. Algunos de estos son: Li'l Gideon Shrinks Back donde Dipper y Mabel son encogidos por Gideon y tienen que superar varias plataformas; Fright Night, el objetivo es encontrar y capturar nuevas criaturas para exhibir en “The Mystery Shack”; Haunted Hunt es un juego de carreras de autos; Mabel's Sweater Creator en donde puedes crear nuevos suéteres para Mabel; Magic Rune Mystery es un juego de plataformas donde toca recoger gemas y tiene algunos acertijos que resolver; Mystery Shack Attack es un juego de estrategia en el que los gemelos deben defender “The Shack” de criaturas enviadas por Gideon; Mystery Tour Ride donde puedes recorrer Gravity Falls en un carrito de golf; Mabel's Doodleblaster donde jugador juega como el Capitán Waddles, que debe luchar y vencer a Pacifica Northwest para escapar del mundo de cómics de Mabel; entre otros. Estos juegos no tienen mayor impacto en la historia o el desarrollo de los personajes.

⁴⁰ “Ven y encuéntrame.” Traducción propia.

⁴¹ “El viejo McGucket sabe” Traducción propia.

⁴² Contenidos revisados en https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Real_world_games

2.2 Contenidos adicionales y Especiales

2.2.1 "Old Man" McGucket's Conspiracy Corner Marathon

Son una serie de 10 segmentos, cada uno de una duración de 30 segundos, lo cuales se emitieron durante una maratón de Gravity Falls el 19 de abril del 2015 en los cortes comerciales. Estos segmentos no son animados, sino que están grabados y muestran una marioneta de McGucket frente a un tablero con pistas y pruebas unidas con hilos rojos.

En cada segmento McGucket expone alguna de sus teorías u observaciones que ha hecho sobre Gravity Falls. No todas sus teorías son verdaderas, pero las observaciones sobre detalles de la serie son todas verdaderas. Estos segmentos ayudan al desarrollo del personaje de McGucket, a la vez que le dan pistas a los consumidores sobre secretos de la historia. Los segmentos son:

- 6-18: McGucket muestra todos los lugares donde se puede ver el número 6-18 y teoriza que es la pista que les da un ser en otra dimensión para que descubran que son solo unos dibujos.
- Cryptograms: McGucket discute los criptogramas que aparecen en la serie y como se podrían descifrar.
- Eyes: McGucket señala que hay varios personajes en Gravity Falls que solo tiene un ojo o que solo ven por un ojo.
- Government Agency: McGucket muestra como los agentes Powers y Trigger han aparecido en el fondo de otros capítulos, mostrando que han estado vigilando a la familia Pines desde el inicio.
- The Ice Man: McGucket teoriza quien podría ser el personaje que representa la bolsa de hielo en el zodiaco de Bill.
- Laptop Code: McGucket habla sobre el código que está en el borde de su computadora y que puede significar.
- Medallions: McGucket cree que hay una sociedad secreta en Gravity Falls y que sus miembros usan medallones de oro. El segmento termina con McGucket diciendo que es como tiene un diente de oro puede que él sea parte de la sociedad secreta.

- **Relation Shipping:** McGucket discute las posibles relaciones amorosas mencionando a Mabel y Mermando, a Dipper y Pacifica., y él y su mapache favorito.
- **Stan's Brother:** McGucket habla del hermano de Stan y explica que lo ha visto antes leyendo libros y haciendo cosas de ciencia y que este podría ser el gemelo de Stan.
- **Triangles:** McGucket habla de la ventana en The Mystery Shack que tiene forma triangular y parece tener un ojo, y dice que después de notarla ha comenzado a ver que muchas cosas en Gravity Falls tiene forma triangular. Finaliza diciendo que su teoría es que los conos de tránsito quieren dominar al mundo.

2.2.2 Creepy Letters from Lil' Gideon

Son 5 videos promocionales que muestran las cartas enviadas por Gideon, y leídas por él, desde la prisión a diferentes miembros de la familia Pines o a los habitantes de Gravity Falls. Dos de las cartas van dirigidas a Mabel, una a Dipper, una a toda la familia Pines y una a los habitantes de Gravity Falls. En las cartas Gideon habla sobre su vida en la prisión, las cosas que ha aprendido ahí, amenaza a los miembros de la Familia Pines, especialmente a Stan, habla sobre su venganza y en las que van dirigidas a Mabel le dice que no la ha olvidado, le pregunta sobre su vida y sobre Waddles y le manda cosas, como mechones de pelo. Todas las cartas terminan con la firma “Love, Gideon”.

2.2.3 Soos' Stan Fiction

Son tres cortos promocionales que se emitieron durante los comerciales de episodios de Gravity Falls. En cada corto Soos cuenta una historia, un fanfiction, de las aventuras de Stan y Ford mientras exploran el mundo. Las historias son representadas con ilustraciones en recortes de cartón.

En el primer corto Soos cuenta como Stan y Ford van al polo donde encuentran un monstruo que se come el tiempo y Ford lo atrapa en un cristal infinito. En el segundo corto Soos cuenta la historia de un hombre muy extraño que construyó un apartamento secreto en una estación de tren en Nueva York en los años veinte y que en la actualidad la estación esta

embruja. Stan y Ford van a investigar, pero descubre que el dueño, que es un hípster, la quiere convertir en un club y a ellos les parece una idea terrible por lo que deciden asustarlo para que se vaya. En el tercer corto Soos habla sobre el axolotl que está en el tanque de “The Mystery Shack” y trata de averiguar qué es, e imagina que Ford estaba en una cacería de criaturas misteriosas y encontró al axolotl y decidió llevárselo para protegerlo.

2.2.4 Pocalypse Preppin

Son una serie de 8 cortos que se emitieron antes de la premier de los últimos episodios de la serie. En cada corto McGucket, quien está en un bunker/refugio, habla sobre el fin del mundo y las diferentes formas en que se está preparado para sobrevivir. En cada corto aparecen varias imágenes de Bill en rojo y amarillo y antes de la emisión del episodio Weirdmageddon 2 se veían imágenes de la burbuja de Mabel y el candado que la contenía (estas aparecen solo por un momento, es necesario para el video para ver las imágenes). Estos cortos no son animados, sino que están grabados y muestran una marioneta de McGucket.

Los cortos Ready for Anything, Hunkered Down, Hillbilly Shelter y Food Stockpile se emitieron antes del estreno de Weirdmageddon parte 1. Los cortos: How'd It Happen?, Checkmate, Governor of America y Remembrance se emitieron antes de Weirdmageddon 2. Algunas de las cosas que hace McGucket en los cortos es explicar que tiene en su bunker, dar sus teorías sobre la forma en que se va a acabar el mundo, tiene breves recuerdos de su vida y en el último habla de Dipper y Mabel y dice que los va a extrañar al igual que su esposa mapache.

2.2.5 Shop at Home with Mr. Mystery

Son 9 videos los cuales se publicaron en el canal de YouTube de Disney XD⁴³ del 3 al 22 de noviembre del 2015. Los videos son una serie de infomerciales donde Stan promociona

⁴³ Los videos originales son están disponibles. Los videos se recuperaron en el canal de Youtube TheMysteryofGF. Recuperado en <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqu1KOkjaPsbmNw-5gVV8msSUkyonwTwK>

diferentes ítems que tiene en “The Mystery Shack” para la venta. Estos cortos no son animados, sino que están grabados y muestran una marioneta de Grunkle Stan la cual está en un set que es una réplica de “The Mystery Shack”. En cada video hay un código encriptado, estos códigos dan datos sobre los ítems o personajes y al unirlos con el código del video Outtakes llevan a un video privado en la página de Disney XD.

Los artículos que Stan está tratando de vender son un frasco con ojos, un calendario Maya, una réplica de su fez, una taza llena de dientes de ciervo, una caja misteriosa, un UFO, un collar de Bill Cipher (al cual Stan se refiere como un nacho) y un casco para bucear antiguo. En los videos se pueden escuchar a Dipper, Mabel y Soos hablando con Stan. El único que llama para preguntar por los ítems es Bill. El video Outtakes se muestra como un detrás de cámaras donde se muestran escenas cortadas de las grabaciones donde Stan pelea y se queja de que al parecer ninguno sabe cómo trabajar en televisión.

2.2.6 Between The Pines

Es un especial estilo detrás de cámaras presentado por Time Baby y Alex Hirsch el cual se emitió 8 de febrero de 2016, en Disney XD y el 12 de febrero de 2016, en Disney Channel como una edición especial pre final de la serie. El especial tiene una duración de 22 minutos y el en Alex Hirsch habla sobre la serie, los personajes, el proceso de producción y algunos de los códigos encriptado de la serie. En el especial Time Baby explica que secuestro a Alex Hirsch para interrogarlo sobre Gravity Falls. Durante este especial se revelaron algunos datos de la serie que no eran conocidos anteriormente como, por ejemplo:

- Priscilla Northwest, la mamá de Pacifica, fue Señorita Mudflap1985 y así fue como conoció a Preston.
- Bill Cipher originalmente iba a ser verde.
- Hay un parecido en los nombres de Dipper y Mabel. Esto se confirmó después en el *Journal 3*.

2.2.7 The Mystery in Gravity Falls

Es una miniserie sobre Gravity Falls la cual se presentó en Disney Channel Escandinavia. La miniserie cuenta con seis capítulos en los cuales se muestran y explican alguno de los códigos de la serie, cosas ocultas como personajes en los fondos y los símbolos en el zodiaco de Bill.

2.2.8 Contenido adicionales web

2.2.8.1 Tumblr Gravity Falls oficial

Tumblr es una plataforma de microblog y red social, fue fundada en 2007 por David Karp. La plataforma permite publicar contenidos multimedia (texto, audio, video, etc.), etiquetar cada publicación, crear listas de publicación, seguir otros blogs, enviar mensajes a otros usuarios (tanto mostrando el usuario que envió el mensaje o como un mensaje anónimo), chatear con otros usuarios, enviar preguntas, y rebloguear y dar me gusta a las publicaciones de otros usuarios. La popularidad y capacidad de divulgación de una publicación depende del número de notas (cantidad de veces que ha sido reblogueada o le han dado me gusta) de la publicación. Gracias a la facilidad de publicación de contenidos multimediatícos de la plataforma hay un alto contenido de fanworks en la misma y una enorme cantidad de fandoms los cuales han creado comunidades en la plataforma.

La etiqueta y los contenidos de Gravity Falls han son muy populares en Tumblr. El blog Fandometrics es un blog oficial de Tumblr el cual publica semanalmente listas con las etiquetas más populares divida por categorías y desde 2016 publican una lista con las etiquetas más populares del año. La etiqueta de Gravity Falls ha estado en el top 10 en los años 2016, 2017 y 2018 bajo la etiqueta de series animadas.

En agosto 5 de 2014 el equipo de Gravity Falls, liderado por Alex Hirsch, teniendo en cuenta la popularidad del proyecto en la plataforma crearon el blog oficial del equipo Gravity Falls bajo el nombre de “Gravi-Team falls”, en el cual se realizaron publicaciones hasta el

24 de marzo del 2016. En el blog se publicaban principalmente piezas del arte de la serie, escenas cortadas, storyboards, bosquejos y piezas promocionales de nuevos episodios. A su vez se anunciaron eventos y las fechas de emisión o publicaciones de nuevos contenidos.

2.2.8.2 Vote for Stan Pines 2k16

Para promocionar el capítulo 15 de la segunda temporada “The Stanchurian Candidate”, en el cual Stan decide postularse para ser alcalde de Gravity Falls, se creó una cuenta de Twitter y una página web para respaldar la campaña de Stan. La cuenta de Twitter @StanPines4Mayor⁴⁴ es una cuenta creada por Alex Hirsch, la cual se presentaba como si fuera Stan quien hacía las publicaciones. La cuenta se creó el 21 de agosto de 2015 y realizó publicaciones hasta el 28 del mismo mes, la cuenta todavía está activa, aunque no ha tenido nuevas publicaciones. Las publicaciones de la cuenta fueron principalmente para promocionar la campaña de Stan, para esto se creó la etiqueta #YesWeStan con la cual se les pedía a los fans que publicaran una foto con el eslogan escrito en alguna parte de la cara. También, Stan respondió preguntas sobre su campaña, dio sus opiniones políticas las cuales eran posteriormente corregidas por Mabel y realizó un concurso, de este se hablará más adelante, que consistía en colocar la etiqueta de la campaña en el lugar más extraño/sorpresivo.

En uno de los tweets de Stan este anuncia que Mabel, después de aprender html, le hizo su página oficial. La página⁴⁵ “Pines 2016” contiene cuatro entradas Home, About, Videos y Waddles. En Home y About Mabel explica que esta es la página oficial de la campaña de Stan y porque se debe votar por él. En la entrada de videos hay dos vídeos: el primero es el adelanto promocional del capítulo y el segundo es la canción oficial de la campaña de Stan realizada por Neil Cicierega. Y la última entrada tiene una imagen de Waddles y un letrero pidiendo que se vote por están para evitar entristecer a Waddles.

⁴⁴Recuperado de <https://twitter.com/stanpines4mayor>

⁴⁵ Recuperado de <http://www.mabelsaidshedmakemeawebsite.com>

2.2.8.3 Reddit - Alex Hirsch AMA – Bill Cipher AMA– Matt Braly AMA

Reddit es un sitio web de publicación, clasificación y discusión de contenidos web creada en junio de 2005. Los usuarios suben contenidos (que pueden ser texto, imagen, video enlaces a otras páginas, etc.) los cuales son votados hacia arriba o abajo por otros usuarios, las publicaciones que tienen más votos hacia arriba aparecen en la parte superior de las páginas. Las publicaciones se organizan por temas en "subreddits" que son tableros creados por usuarios y en los subreddits los usuarios también pueden crear discusiones en las cuales otros usuarios pueden hacer preguntas o dirigir comentarios a un único usuario.

Gravity Falls cuenta con su propio subreddit en donde los fans suben contenidos y mantienen discusiones sobre el proyecto. Durante la emisión de la serie y posteriormente cuando se publicaron los libros el subreddit ha sido un lugar donde los fans pueden discutir sus teorías y compartir sus hallazgos con respecto a los mensajes secretos y sus significados.

El 15 de agosto del 2013, en el subreddit de Gravity Falls, Alex Hirsch creó una discusión para hacer un AMA (Ask me Anything⁴⁶), en el cual respondió preguntas de los fans durante dos horas. Hirsch respondió preguntas sobre el proceso de creación de la serie, sobre los personajes y el desarrollo de la historia. Las preguntas que involucraran spoilers sobre futuros episodios eran respondidas con imágenes de axolotls.

El 2 de abril de 2015, en el subreddit de Gravity Falls, se creó una discusión en la cual Bill Cipher respondió preguntas a los fans durante aproximadamente una hora. Durante este AMA Bill respondió preguntas a cambio de fotos de los fans con un sombrero de aluminio y habló sobre su pasado, su opinión sobre algunos de los habitantes de Gravity Falls, el futuro y su opinión sobre la verdad.

El 20 de junio del 2015, en el subreddit de Gravity Falls, Matt Braly, artista y director de Gravity Falls, creó una discusión para hacer un AMA en el cual respondió preguntas de los fans. Braly se enfocó en la producción del proyecto, desde el diseño de personajes, hablando sobre escenas específicas de la serie y también sobre el fandom y su relación con el mismo.

⁴⁶ "Pregúntame lo que quieras." Traducción propia.

2.2.8.4 Oregon Parks Dept. Twitter

Es una cuenta de Twitter creada en marzo de 2016 la cual inicialmente parecía la cuenta sobre parques nacionales del estado de Oregón pero que posteriormente comenzó a hacer publicaciones relacionadas con Gravity Falls. La cuenta no está certificada y supuestamente la dirige el guardabosque Gus Burnside.

La cuenta publico fotos del Diario 3, antes de que este fuera lanzado, afirmando que lo había encontrado en el bosque, también publicaron una de las piezas del rompecabezas durante el evento de revelación de la caratula del cómic “Lost Legends” y una foto del peluche de Shmebulock que sale en el infomercial promocionando el cómic, esta publicación la hicieron afirmando que lo habían encontrado en la zona de camping.

2.2.9 Gravity Falls: The complete Series

Es la caja especial de DVD/ Blue-Ray de la serie la cual contiene 3 discos que incluyen la serie completa; comentarios en formato de audio para cada uno de los 40 capítulos de la serie con el creador Alex Hirsch y los miembros del reparto y el equipo donde discuten sobre la creación del capítulo, cambios que se hicieron durante la producción, explican algunos de los elementos, etc.; un mini documental donde Alex y Ariel Hirsch hablan sobre su infancia y sus veranos durante la misma; el especial “Between The Pines”, los cortos animados y los comerciales y anuncios sobre la serie; El documental “One Crazy Summer”, el cual se explicará más adelante; y una copia de la carta que Wendy le da a Dipper en el capítulo "Weirdmageddon 3: Take Back The Falls". La caja donde vienen los discos tiene varios criptogramas y mensajes secretos y en el disco con los contenidos especiales hay varios easter eggs que están escondidos en el menú.

2.2.9.1 “One Crazy Summer” A Look Back at Gravity Falls

Como se mencionó anteriormente este documental está incluido en Blu-ray/DVD box set de Gravity Falls como parte de los contenidos especiales del mismo. El documental tiene una duración de una hora y 45 minutos y se habla de la experiencia y el proceso de creación y producción de Gravity Falls desde la primera idea que tuvo Alex Hirsch hasta su finalización con el evento Cipher Hunt. En el documental se muestran algunos de los primeros bocetos de los personajes, se explica el proceso que cada episodio tenía que pasar antes de ser emitido, y contiene entrevistas con Alex Hirsch, los actores de voz Jason Ritter, Kristen Schaal, Jackie Buscarino, Thurop Van Orman, Carl Faruolo y Niki Yang, el director creativo Michael Rianda, los productores Rob Renzetti y Brian Doell, los directores y artistas Matt Braly y Joe Pitt, los escritores Jeff Rowe, Shion Takeuchi, y Josh Weinstein, el compositor Brad Breeck, el director de arte Ian Worrel, los artistas Dana Terrace, Robertryan Cory, Andy Gonsalves, Sean Jimenez, y Alonso Ramirez Ramos, y la gemela de Alex y la inspiración para Mabel, Ariel Hirsch.

2.3 Gravity Falls un multi-universo

Los contenidos descritos anteriormente nos presentan el universo de Gravity Falls, un pueblo ubicado al norte de Oregón, Estados Unidos el cual es un epicentro de actividades paranormales y que posteriormente descubrimos que hace parte de un multi-universo con diversas dimensiones a las cuales se puede acceder por medio de portales transdimensionales. A su vez, nos presenta “The Mystery Shack” una casa ubicada en los bosques de Gravity Falls que funciona como una trampa de turista donde residen algunos miembros de la familia Pines y donde ocurren una gran cantidad de sucesos extraños y misteriosos. También nos presenta a los habitantes y criaturas que viven en Gravity Falls, especialmente aquellos que interactúan con la familia Pines. La historia se centra en la familia Pines, principalmente de los gemelos Stanford y Stanley y Dipper y Mabel, y su participación en los eventos extraño que suceden en Gravity Falls particularmente su enfrentamiento con el demonio Bill Cipher. A su vez, la historia se expande para contarnos el pasado y las aventuras de algunos personajes, la historia del pueblo Gravity Falls y explorar otras dimensiones.

Gravity Falls es un proyecto el cual tiene una extensa variedad de contenidos en diversos formatos y medios. Estos se expanden desde los más tradicionales, como el texto impreso, hasta los más contemporáneos, como las redes sociales. Y, aun cuando, no todos los contenidos ayudan a expandir el universo narrativo transmedia o se pueden consumir de manera autónoma al ser contenidos cross-media o adaptaciones multiplataforma, hay por lo menos tres contenidos que expanden el universo, lo que caracteriza al proyecto como una narrativa transmedia⁴⁷.

De igual forma cada parte explota el medio en que está hecha para aportar a los diversos aspectos narrativos y se preocupa por no desacreditar o contradecir lo estipulado en otros contenidos. Las representaciones de espacios y personajes son constantes a través de todos los contenidos, aun aquellas que no están inscritas en un tiempo específico o las que están consideradas fuera del canon narrativo, mantienen las características de los personajes y los espacios y la noción general de universo de Gravity Falls.

Al introducir los códigos y mensajes secretos, al publicar contenidos e interactuar en redes sociales y de mano con los eventos el proyecto invita la participación y respuesta de sus consumidores/ lectores. En el siguiente capítulo se analizará la participación e interacción con los consumidores/ lectores y los contenidos creados por estos.

⁴⁷ Esto se explorará con mayor profundidad en el capítulo 4.

3. GRAVITY FALLS Y EL FANDOM

Como se vio en el primer capítulo, los lectores/consumidores son una parte fundamental de las narrativas transmedia, al igual que los contenidos con los que contribuyen al proyecto. Hay diferentes tipos de usuarios, los cuales se diferencian según el nivel de interacción que tienen con el proyecto. En su artículo *Propuesta para un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia* García & Heredero (2015, p.266-268) proponen la siguiente clasificación:

1. Observador: es un participante silente. Contribuye con cifras de lectura y consumo, pero no crea contenidos.
2. Difusor: consume y comparte los contenidos.
3. Discursivo: es un consumidor que comenta los contenidos en plataformas de difusión (chats, foros, redes sociales, etc.), aunque no cree nuevos contenidos.
4. Creador: es aquel que, además de consumir, compartir y difundir genera nuevos contenidos que se incorporan al universo transmedia. Estos son conocidos como prosumidores. Este puede generar dos tipos de contenidos:
 - a. Contenidos que dan a conocer el universo narrativo como *wikis*, reseñas, análisis, guías, resúmenes, teorías, etc.
 - b. Contenidos que amplían el universo narrativo como *fanfics* y *fanart*⁴⁸.

Dentro de esta clasificación son los dos últimos los más importantes, los que generalmente se denominan *fans* y en los que nos enfocaremos en las descripciones que están más adelante. Estos tipos de consumidor/lector son los que han sido parte de la simulación y comparten una relación emocional con los personajes y los espacios del universo narrativo. Schaeffer en *¿Por qué la ficción?* (1999) presenta otro concepto que acompaña al de vector de inmersión que es la postura de inmersión. Mientras que los vectores de inmersión son dados por el proyecto, las posturas de inmersión las debe poseer el lector/consumidor. “Las posturas de inmersión son las perspectivas, las escenas que nos asignan los vectores. Estas posturas determinan la aspectualidad, o la modalidad particular, bajo la que el universo se nos manifiesta...” (p.229) Cada vector exige una postura o disposición para poder entrar en la

⁴⁸ Estos términos se explicarán más adelante.

simulación y ser parte del universo ficticio. Un lector/consumidor ideal es aquel que posee esta postura y puede estar inmerso en el universo narrativo, y por lo general aquel que termina convirtiéndose en un lector/consumidor difusor o creador.

Los *fandoms* son una subcultura conformada por fans que se caracteriza por compartir un sentimiento de empatía y aprecio hacia un objeto, persona, fenómeno, etc. Por lo general los *fans* crean y comparten contenidos con otros *fans* para demostrar su aprecio y compromiso con el fandom. La interacción con los fandoms y por consecuencia con los *fans* es, como ya se ha dicho, una parte importante dentro de la estructuración de un proyecto transmedia.

Un aspecto que se puede resaltar de Gravity Falls es la gran interacción que hay con sus *fans*, especialmente por parte de su creador Alex Hirsch, quien además de incorporar varios códigos y pistas dentro de los diferentes contenidos, como se explicó en el capítulo anterior, tiene una fuerte participación en redes sociales, convenciones, eventos, concursos e incluso en transmisiones en vivo.

3.1 Contenidos creados por *fans*

La interacción con los lectores/consumidores es esencial dentro de una narrativa transmedia, por lo tanto, es necesario tener en cuenta el contenido que estos crean. A continuación se presentarán algunos de los formatos y contenidos utilizados y creados por *fans*.

3.1.1 Gravity Falls Wiki:

Es una página web creada en FANDOM powered by Wikia, el cual es un servidor gratuito de la empresa Wikia, Inc. que permite la creación y publicación de páginas web con tecnología wiki⁴⁹. La página funciona como una enciclopedia colaborativa virtual y foro

⁴⁹ “El término *wiki* alude al nombre que recibe una comunidad virtual, cuyas páginas son editadas directamente desde el navegador, donde los mismos usuarios crean, modifican, corrigen o eliminan contenidos que, normalmente, comparten”. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

sobre todo lo relacionado con Gravity Falls. Al ser colaborativa las entradas y artículos están constantemente actualizándose con nuevos contenidos sobre el proyecto.

La Wiki explica todo lo relacionado con Gravity Falls en diferentes niveles de detalle según la información que esté disponible o según qué tan reciente sea un contenido: desde qué es y qué sucede en los episodios, hasta los personajes, creadores, datos curiosos, etc.

3.1.2 Fanfiction

Antes de presentar las diferentes plataformas de publicación y el aporte de los *fans* de Gravity Falls a estas es necesario empezar explicando qué son los *fanfictions* y algunas de las discusiones en torno a estos. El término *fanfiction* proviene de la unión de las palabras *fan* y *fiction*, lo cual en español se traduciría como ficción de fans, y se puede definir que es “cuando alguien (o algunos) toma la historia o los personajes (o ambos) de una determinada obra, ya sea una novela, un programa de televisión, una película, etc., y crea su propia historia basada en ella. A veces las personas toman los personajes de una obra y los ponen en otra, lo que se denomina un *cross-over*”⁵⁰. También se le conoce por sus abreviaturas *fanfic* o simplemente *fic*.

Ha habido diversas discusiones en torno a los *fanfics*, entre las cuales se pueden resaltar sus problemas de legalidad y su carácter literario. La principal molestia en el ámbito de la legalidad de los *fanfics* tiene que ver con los derechos de autor y la propiedad intelectual, puesto que, aunque las historias creadas sean nuevas, los personajes que usan y las historias en las que se basan (o en muchas ocasiones que continúan o cambian) no les pertenecen. Esto conlleva a otros problemas como el uso de estos personajes e historias sin la previa autorización de su propietario y autor y, por lo tanto, la ilegalidad de su publicación. Sin embargo, esto no evita que se sigan creando y distribuyendo *fanfics* puesto que es

⁵⁰ Tomado de Urban Dictionary <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanfiction>

prácticamente imposible evitarlo, especialmente en internet, ya que el volumen de publicación es muy alto.

También hay que resaltar que los fans han acudido a ciertas medidas para evitar estos problemas como lo explica Carmen Morán (2007):

Habitualmente, las *fanfics* recurren a la triquiñuela de incluir, dentro de su encabezamiento, un *Disclaimer*, es decir, una declaración en la que el autor reconoce que los personajes y líneas maestras con que juega en su historia pertenecen al autor de la ficción original, así como que escribe las *fanfic* sin afán de lucro y únicamente movido por el espíritu lúdico. En general, los autores, productores, distribuidoras, etc., son permisivos hacia la práctica de las *fanfics*. Al fin y al cabo, son prueba índice del éxito de una serie, película, libro, cómic o videojuego, y alimentan el interés por estos, como una poderosa—y gratuita—forma de publicidad... (p. 35-36)

Como explica Morán (2007), hay autores a quienes no les molesta, sino que promueven la creación de estas historias, precisamente por la publicidad que les da, y como se ha visto esto es algo que pasa particularmente en los contenidos transmedia puesto que esta participación de los *fans* es lo que permite la expansión de universo narrativo y la promulgación del proyecto.

Por otra parte, la discusión sobre su carácter literario es una problemática más amplia y complicada de explicar y discutir. Sin embargo, retomando a Morán quien, tras analizar el desarrollo histórico de los procesos de creación y publicación, al igual que la diversidad de géneros y categorías que existen dentro del mundo de los fanfics, concluyó:

El cambio cuantitativo introducido por el uso de Internet como medio de difusión sí ha deparado un cambio de cierta importancia que afecta a la actitud de los lectores y autores, al intensificar la sensación de estar escribiendo en otra parte del mundo, alejada del canon y los manuales, bibliotecas, etc. Internet concede la libertad de una inmensa fraternidad desenfadada. Pero, conseguida la coartada liberadora de la no literariedad, los pasos siguientes son sospechosamente parecidos a los que suele seguir la literatura canónica. Detalles como la obsesión clasificatoria, el deseo de hacer perdurables los textos, el argumento de la calidad literaria y una concepción de

la autoría impregnada de romanticismo parecen indicar que, tan pronto como ahuyentan a los teóricos y críticos afirmando no hacer literatura y optando por un medio informal y heterodoxo como Internet, los autores y lectores de *fanfictions* se dedican a hacer algo que funciona de una manera muy, muy parecida a como lo ha venido haciendo desde hace siglos la literatura. (p. 51-52)

Es impórtate resaltar cómo la participación en el fandom genera nuevos contenidos literarios y una comunidad lectora la cual se apoya en el proceso de creación y corrección de los textos. Estos fans quienes escriben, leen, corrigen, adaptan y discuten estos textos no son, en su mayoría, considerados lectores verdaderos puesto que lo que leen no se considera literatura. Esta forma de escritura merece una mirada más atenta por parte de los estudios literarios puesto que genera un cuestionamiento sobre lo que consideramos literatura y cuáles son los parámetros por los que esta debe evaluarse en esta época donde las escrituras colaborativas, la auto edición y publicación y la lectura se dan de una manera muy diferente gracias a la tecnología y la aparición de fenómenos como los fandoms y los fanfictions.

A continuación se describirán tres sitios web dedicados a la publicación, distribución y discusión de *fanfics* (y otros trabajos creados por *fans*) y se presentará el uso del *fandom* de Gravity Falls en estos:

- AO3:

Archive of Our Own, abreviado como AO3, es un sitio web que funciona con un *software* de código abierto sin fines de lucro que ofrece alojamiento a *fanworks* (obras/ trabajos creados por fans). Fue creado en 2008 por OTW (The Organization for Transformative Works) y lanzado en el 2009. La página tiene un sistema de categorías por tipo de *fandom* y etiquetas con las cuales se pueden clasificar los trabajos que se publican.

En la plataforma se han publicado bajo la etiqueta de Gravity Falls⁵¹ 14428 trabajos de los cuales 2056 son *cross-overs*, 89 trabajos son en español y 14027 son en inglés. El primer trabajo se publicó el 12 de agosto del 2012. De los trabajos publicados la

⁵¹ Revisado el 3 de marzo de 2019.

mayoría y los más populares⁵² suelen ser aquellos que involucran relaciones románticas entre los personajes, siendo las relaciones Dipper-Bill, Mabel-Pacifica y Dipper-Pacifica las más populares en el sitio.

- FFN:

Fanfiction.net, también conocido como FFN o FF.net, es un sitio web que permite la publicación y archivo de *fanfictions*. Fue creado en 1998 por el programador estadounidense Xing Li, quien también se encarga de la administración del sitio. El sitio también permite enviar mensajes privados a otros usuarios, escribir reseñas de los trabajos publicados y tiene foros centralizados. El sitio tiene un sistema de categorías y etiquetas para la clasificar las obras.

En la plataforma se han publicado bajo la etiqueta de Gravity Falls⁵³ aproximadamente 10500 trabajos, de los cuales 1900 son *cross-overs*, 603 trabajos son en español y 7900 son en inglés. El primer trabajo se publicó el 15 de julio del 2012.

- Wattpat:

Es una plataforma web que funciona como sitio web y como aplicación de publicación de historias, enfocada principalmente en obras originales pero que contiene una categoría para fanfics. Fue creada en el 2006 por una colaboración entre Allen Lau and Ivan Yuen.

En la plataforma se han publicado bajo la etiqueta de Gravity Falls⁵⁴ aproximadamente 5900 historias en español y 20,100 en inglés.

Como se explicó anteriormente, los *fanfics* ayudan a la expansión del universo narrativo y permiten la interacción de los *fans* con el proyecto y con otros *fans*. Un ejemplo de un *fanfic*

⁵² Esta clasificación se puede ver por el sistema de *kudos* de la plataforma el cual permite dar un *kudo* a un trabajo que le gusta a un lector, es similar al sistema de “me gusta” de facebook y Twitter.

⁵³ Revisado el 3 de marzo de 2019.

⁵⁴ Revisado el 3 de marzo de 2019.

que ayuda a la expansión del universo narrativo y la interacción entre *fans* es *Flat Dreams*, publicado en AO3 por el usuario PengyChan (2016). El trabajo se publicó como parte de una serie llamada *Flat World* que contiene dos trabajos (*Flat Dreams* y *Flat Minds*) y 53,940 palabras. Está dividido en 16 capítulos y narra la historia del personaje Bill Cipher desde su infancia hasta los eventos que siguen a su derrota frente a la familia Pines. La obra es un *cross-over* que une el universo del libro *Flatland* de Edwin A. Abbott y el universo de Gravity Falls, presentando a Bill como parte del universo bidimensional de la obra de Abbott.

Este *fanfic* también ha inspirado otros trabajos publicados por diferentes usuarios, los cuales se pueden encontrar en AO3, algunos de ellos son parte de la serie *Flat Dreams inspired*. Este *fanfic* expande el universo narrativo ya que nos muestra un aparte de la historia de Bill que no conocíamos y además adhiere el universo de Flatland al universo de Gravity Falls. De igual forma, crea un espacio de interacción entre *fans* que se puede percibir por los comentarios que tiene, las discusiones que se ha creado sobre este y ya que ha inspirado a la creación de otros trabajos.

3.1.3 Fanart y animaciones

Al igual que en el apartado anterior, antes de presentar las diferentes plataformas de publicación y el aporte de los *fans* de Gravity Falls a estas es necesario empezar explicando qué es el *fanart*. El término *fanart* proviene de la unión de las palabras *fan* y *art*, lo cual en español se traduciría como arte de fans, y se usa “para denominar aquellas obras de arte, principalmente visuales, que están basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero. El término usualmente se refiere a las imágenes construidas por este medio, creadas con el objetivo de generar nuevas narraciones –ya sea por medio del dibujo de cómic, la ilustración o la fotografía– con los elementos de historias previamente existentes, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación”.⁵⁵

⁵⁵ Tomado de Wikipedia <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>

3.1.3.1 Fanart

A continuación, se describirán dos sitios web donde se publica, se distribuye y se discute *fanart* y se presentará el uso que el fandom de Gravity Falls les ha dado:

- Tumblr:

Como ya hemos visto antes, la plataforma Tumblr permite la publicación de contenidos audiovisuales, entre los cuales se puede encontrar *fanart*. Los siguientes son algunos de los usuarios que se destacan por su aporte de contenidos sobre Gravity Falls.

- Starfleetrambo⁵⁶:

Tuvo una participación muy activa en el fandom de Gravity Falls hasta el final de la serie. Se destaca por la creación una gran cantidad de ilustraciones, cómics líricos y cómics entre los cuales están los *cross-overs* Garden Falls⁵⁷ y You Smell Like Death⁵⁸; y el AU⁵⁹ Demonic Guardians.

- Moringmark⁶⁰:

Se destaca por la publicación constante durante la emisión de la serie de mini cómics en los que se mostraban situaciones del día a día de la familia Pines. Durante el AMA de Matt Braly este mencionó los cómics de Moringmark al responder una pregunta sobre su *fanart* favorito.

⁵⁶ Recuperado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/search/gravity+falls>

⁵⁷ Este proyecto se revisará más adelante.

⁵⁸ *Cross-over* con los personajes de la serie animada Danny Phantom.

⁵⁹ Este término y el proyecto se explicarán más adelante.

⁶⁰ Recuperado de <http://moringmark.tumblr.com/search/gravity+falls>

- Kiki-Kit⁶¹:

Serina Hernandez se destaca por la publicación de ilustraciones, cómics líricos y mini cómics de Gravity Falls. Gracias a los contenidos que publicaba online fue escogida para participar en el cómic Lost Legends donde realizó el arte de la historia Don't Dimension It la cual se centra en Mabel Pines.

- Deviantart:

“DeviantART es un espacio virtual en el que cada usuario puede mostrar su arte y aprovechar las posibilidades de la red para someterlo a los comentarios y críticas de otros artistas miembros de la comunidad dA. DeviantART está abierto a muchos tipos de artistas, pero principalmente a los relacionados con las artes visuales y gráficas, como fotógrafos, diseñadores gráficos, artistas de píxel art o pintores, aunque también hay obras literarias, *fanfics*, filmaciones, *skins* para programas o páginas, contenido Flash, artesanías, disfraces (*cosplay*), etc.”⁶² El siguiente es uno de los usuarios que se destaca por su aporte de contenidos sobre Gravity Falls.

- MarkMak:

Se destaca por las publicaciones de diversos cómics sobre Gravity Falls donde explora la vida de los personajes y su pasado, al igual que *cross-overs* con la serie Rick and Morty⁶³ y el AU Mystery Trio en el cual explora cómo serían las aventuras de los jóvenes Stan, Ford y McGucket si ellos trabajaran juntos para encontrar y luchar contra lo paranormal.

3.1.3.2 Animaciones

⁶¹ Recuperado de <http://kiki-kit.tumblr.com/search/gravity+falls>

⁶² Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/DeviantArt>

⁶³ Esto se revisará más adelante.

A continuación, se describirán algunas animaciones creadas por fans que tienen cierta popularidad en el fandom y el proceso de desarrollo de una de estas. Todas las animaciones fueron publicadas en Youtube.

- Gravity Falls: Deep Woods:

Es una serie creada por *fans* que se enfoca en hacer nuevos episodios de Gravity Falls que siguen la continuidad de la serie original. El proyecto es liderado por el usuario de Tumblr MysterySeeker quien junto con un amplio grupo de *fans* ya ha creado y publicado dos episodios (los capítulos están disponibles en su canal de Youtube)⁶⁴ y tiene un tercero en producción⁶⁵. El primer episodio se publicó en dos partes, la primera el 16 de enero de 2017 con una duración de 12 minutos y la segunda el 18 de junio de 2017 con una duración de 14 minutos. El segundo episodio se publicó el 31 de octubre de 2018 y tiene una duración de 26 minutos. Los dos episodios, al igual que en la serie original, contienen un mensaje encriptado en los créditos.

El primer episodio Quest for the Northwest ocurre entre los episodios The Stanchurian Candidate y The Last Mabelcorn. Los gnomos deciden rebelarse en contra de Jeff, ya que este no ha logrado conseguir una nueva reina, y le dan un ultimátum: él debe conseguir una nueva reina para el final del día o tendrá que sacrificarse. Dipper y Mabel deciden ir a el desfile, financiado y organizado por los NorthWest, en honor del nuevo alcalde y allí ayudan a Pacifica a escapar de sus padres y pasan la tarde juntos divirtiéndose. Los padres de Pacifica envían a sus sirvientes a buscarla y Dipper y Mabel idean un plan para que pueda ir sin que sus padres se enteren de que se ha escapado. Pacifica es secuestrada por los gnomos y Dipper y Mabel van en su búsqueda, aunque ella logra escapar antes de que ellos la encuentren. Finalmente, Dipper, Mabel y Pacifica ayudan a Jeff quien termina convirtiéndose en la nueva reina de los gnomos. La primera parte tiene 93,198 vistas y la segunda tiene 34,207.

⁶⁴ Los episodios y avances: https://www.youtube.com/playlist?list=PLfQkeZBgHgmQ_c-tT_fQDMiVYmwZGtvRr

⁶⁵ Revisado el 5 de abril de 2019.

El segundo episodio, Deep-Rooted Misunderstanding, sucede en paralelo con el episodio anterior. Stan, aburrido de encontrar los experimentos de Ford en la nevera, le reclama y los dos comienzan a pelear. Durante la discusión Stan arroja una semilla fuera de la nevera sin saber que es una semilla madre de una planta monstruosa. Ford y Stan tienen que trabajar juntos para derrotar los sirvientes de la planta madre y poder destruirla antes de que se expanda y se apodere de todo Gravity Falls, pero sus constantes peleas lo impiden. Finalmente, Ford queda inconsciente y Stan derrota a la planta, aunque después se muestra cómo esta revive y se adentra en el bosque. Este episodio tiene 6,656 vistas. Un tercer episodio que se llamará Tales from Weirdmageddon está en desarrollo y contará con dos partes.

Tuve la oportunidad de entrevistar⁶⁶ a MysterySeeker (2018), quien me explicó que se inspiró en hacer nuevos episodios de la serie gracias a otros episodios creados por *fans* en formato *animatic* que había visto. A su vez, cuando se anunció el final de la serie él supo que habría algunas líneas de la historia que no se iban a desarrollar y que le hubiera gustado que se exploraran más. Por eso decidió que era el momento de sacar estas historias en la forma que él imaginaba era la mejor para ejecutarlas. Tras esto comenzó a buscar un equipo que quisiera participar en el proyecto:

“El comienzo de la formación del equipo de Deep Woods comenzó cuando pregunté en el foro y el Reddit de Gravity Falls si había algún interés en este tipo de proyecto, y hubo una respuesta abrumadoramente positiva. Entonces hice otra publicación solicitando escritores que me ayudaran con el primer guion, puesto que para este punto sabía que lo que yo escribiera no estaría a la altura de mis estándares.” (MysterySeeker, comunicación personal, 11 de septiembre de 2018)

Tras encontrar participantes que le ayudaron con el guion y después de que se emitiera el último episodio de la serie comenzó la producción, durante la cual el equipo encontró nuevos participantes, principalmente actores de voz y artistas.

⁶⁶ Ver entrevista en anexo 8

“Algo que se puede resaltar del proceso es que, cuando empezamos, cada escena completa la hacía un solo artista de manera individual, sin ayuda para los storyboards o los fondos, por lo que en el primer episodio se notan los diferentes estilos. Para nuestro próximo episodio Deep-Rooted Misunderstanding abordamos el desarrollo de una madera diferente en la que diferentes artistas hacían el *storyboard*, los fondos y la limpieza.” (MysterySeeker, comunicación personal, 11 de septiembre de 2018)

La producción del primer episodio les tomó casi un año y medio, y la del segundo un poco más de un año y medio. A pesar de las dificultades y de que algunos miembros del equipo abandonaron el proyecto durante el proceso, la serie sigue en pie y está en medio de la producción de un nuevo episodio. MysterySeeker (2018) comentó que está muy agradecido por todas las personas talentosas que aceptaron participar en su proyecto, especialmente porque puede ver que están tan comprometidos como él.

- What if "Gravity Falls" was an anime⁶⁷:

Es una animación estilo anime⁶⁸ creada por Mike Inel y publicada en su canal de Youtube. La animación es la recreación de una escena del episodio The Golf War en la cual Pacifica accede a que Los Pines la lleven a su casa en el carro de Stan. El video tiene 20'811,282 de vistas en Youtube. Inel ha publicado otros dos videos en su canal de Gravity Falls en el estilo de *ánime*. El primero es un corto en el cual Pacifica está escondiéndose mientras prende y apaga una linterna y Dipper la abraza. Inspirado por el capítulo Northwest Mansion Mystery, este video tiene 4'717,916 de vistas. El segundo es un corto en el cual Dipper y Mabel discuten sobre el futuro y la idea de crecer. Este video tiene 8'677,966 de vistas en Youtube.

⁶⁷ Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qdbCNXMRHmo&t=1s>

⁶⁸ Estilo de animación japonesa.

- It's gonna get weird⁶⁹:

Es una canción⁷⁰ creada por Neil Cicierega, la cual originalmente iba a ser utilizada para un número musical que Bill iba a tener en el episodio Weirdmageddon pt. 1 pero que al final no se utilizó. El usuario de Youtube PsychicPumpkinPi creo una animación en formato animatic donde muestra a Bill Cipher cantando la canción mientras aterroriza Gravity Falls y la transforma en parte de su mundo de pesadilla. El video tiene 3'868,818 de vistas en Youtube.

- Bill cipher orders a pizza⁷¹:

Es una parodia de Gravity Falls en formato de corto animado creada por el usuario de Youtube Piemation y publicada en la plataforma el 15 de febrero de 2016. La animación muestra a Bill Cipher en el Dream Realm interactuando consigo mismo mientras hace la dramatización de estar pidiendo una pizza. El corto termina con Bill diciendo que se encuentra increíblemente solo. El video tiene 9'436,40⁷² vistas en Youtube.

3.1.4 AU (alternative universe/universos alternos)

Alternative Universe o Universo Alternativo (AU) es un formato en el cual se toma una historia y se explora las diferentes versiones que este puede llegar a tener cambiando eventos, la época en la que se desarrollan o el mundo en el que los personajes viven. A continuación se presentarán algunos AU de Gravity Falls:

- Transcendence⁷³:

⁶⁹ Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=vq5sZPPF9ao>

⁷⁰ Tomado de <http://neilblr.com/post/142982667678>

⁷¹ Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ln3Jm55AbI8>

⁷² Revisado el 1 de abril de 2019.

⁷³ Tomado de <http://transcendence-au.tumblr.com/>

Este es uno de los AU más populares y extensos en contenido, tanto así que tiene su propio fandom y sus propios AU derivados del mismo. De manera resumida, en este universo, luego de que Bill fallara en tratar de dominar la realidad, su último intento de mantenerse vivo es poseer a Dipper. Dipper logra evitar que Bill lo posea, pero en el proceso se convierte en un demonio que posee los poderes de Bill y solo puede habitar en la MindScape, donde Mabel es la única persona que puede verlo. Posteriormente Dipper, quien es inmortal, adquiere más poder y logra materializarse en el mundo real y además se convierte en el demonio más poderoso. Junto con esto ocurre el Transcendece, que es un efecto secundario producido al detener todo el poder que Bill había utilizado para fusionar el mundo real con la MindScape, con lo cual la rareza de Gravity Falls se extiende por todo el mundo cambiando la sociedad conocida. Este AU pasa por varios arcos narrativos y varias generaciones futuras de la familia Pines.

- Reverse Pines:

En este universo se invierten los papeles y las personalidades de los personajes principales y de los antagonistas de las series. Gideon Pines es quien llega a Gravity Falls junto a Pacífica, que es su prima, y se encuentran con los gemelos Gleeful, Mabel y Dipper. Los gemelos junto a Stan dirigen la “Tent of Telepathy” y tienen poderes mágicos gracias al contrato que tiene con Will Cipher, que es un demonio que se asusta fácilmente. En este universo los gemelos son más poderosos y crueles que Gideon y Pacífica en el universo original. Los cambios con el resto de los personajes varían entre las representaciones de los *fans*.⁷⁴

- Monster Falls⁷⁵:

En este universo Gideon nunca logra obtener las escrituras de The Mystery Shack y todo lo sucedido en “Gideon Rises” nunca pasa, en vez Dipper encuentra una fuente

⁷⁴ Ejemplo Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=g6N58c0sJKI>

⁷⁵ Tomado de <http://winterbolt.tumblr.com/post/64514008525/monsterfalls-complete-info-faq>

encantada llamada Fluvius Cantatis la cual transforma a quien tenga contacto con ella en un monstruo basándose en su personalidad. De alguna forma, todos los personajes tienen contacto con la fuente y se transforman en monstruos, las transformaciones varían entre las representaciones de los fans, pero las más comunes son: Dipper se convierte en un “Deertour” que es como un minotauro solo que en vez de un toro es un ciervo; Mabel es una sirena; Stan es una gárgola; Ford es una esfinge; Soos es un homúnculo de arcilla; Gideon es un vampiro; Wendy es una mujerlobo; Bill es un humano; Pacifica es una gorgona; y Robbie es un zombie.

Este AU fue creado de manera colaborativa entre varios fans, incluyendo el usuario winterbolt en Tumblr, a partir de un diario de roleplay cuando uno de los participantes quiso explorar la idea de un meme de criaturas mitológicas con los personajes, y posteriormente se convirtió en un AU.

- Demonic Guardians⁷⁶:

En este universo existen demonios y estos pueden tener un humano con el cual crear una conexión y protegerlo. Si el humano con el que un demonio tiene una conexión muere una parte del demonio también muere, y este daño depende de qué tan cercana sea la conexión entre el demonio y el humano. Los demonios necesitan a los humanos para poder conectarse con el mundo real y entre más cercana sea su relación mayor poder demoníaco que pueden usar. Cada demonio solo puede tener un humano el cual le es asignado.

Dipper, Mabel, Stan, Gideon y Pacifica tienen un demonio. El demonio de Dipper es Bill Cipher y su relación no es muy buena; el demonio de Mabel es Dot Matrix, un cuadrado con sombrero de bombín, y su relación es muy cercana; el de Gideon es Kryptos, una estrella de cinco puntas como el símbolo que está sobre su tienda en la serie original; el de Stan es muy parecido a una moneda y se llama Pi Mo; y el de Pacifica es el fantasma del leñador. En este universo Bill sabe que Dipper va a morir a la edad de doce años. Otros *fans* han creado sus propios demonios o demonios para

⁷⁶ Tomado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/search/Demonic+Guardians+AU>

otros personajes. Este AU fue creado por la usuaria de Tumblr Starfleetrambo mencionada anteriormente.

- Zero Gravity⁷⁷:

En este universo los gemelos Cipher, Bill y Will, viven en Zero Gravity Town luego de huir de su casa a causa del trato abusivo que recibían. Al llegar a Zero Gravity encuentran una cabaña abandonada donde comienzan a vivir. En la cabaña Bill encuentra un Diario que contiene acceso a poderes con los cuales él cree que puede cambiar el mundo a uno más divertido y vengarse por todas las desgracias que le han sucedido a él y a su hermano.

Dipper y Mabel son los guardianes del balance del mundo y son jueces de la humanidad. Su trabajo es mantener el mundo alejado del control de la rareza. El hecho de que Bill tenga el diario amenaza el balance del mundo y por eso los gemelos deben evitar que Bill tome el mal camino. Otros personajes que están incluidos en este universo son Stanley Pines & Stanford Pines, guardianes del día y la noche; Wendy Corduroy, espíritu del Bosque; Fiddleford McGucket, El Profeta; Soos Ramírez, el alcalde de Zero Gravity Town; Gideon Gleeful, el señor del pavo real y la confianza; Robbie Valentino, cupido para los corazones rotos; Pacifica Northwest, diosa de la riqueza y la belleza. Este AU fue creado por el usuario de Tumblr tanosan96.

- Relativity Falls:

En este universo se invierten las edades de los personajes principales. Stanford y Stanley Pines van a Gravity Falls a visitar a su Gruntie Mabel. Los principales intercambios que tiene este universo son Mabel con Stan, Dipper con Ford, Wendy con Dan, Gideon con Bud, Abuelita con Soos y Pacifica con Preston.

⁷⁷ Tomado de <http://tanosan96.tumblr.com/post/149841490722/zero-gravity-au-official-story-contents>

- **Anti-Gravity:**

Similar a *Relativity Falls* hay cambios en las edades y roles de los personajes. En este universo Wendy y Soos son los niños que llegan a Gravity Falls y Mabel y Dipper son adolescentes que trabajan en The Mystery Shack.

3.1.5 Cross-overs

Un *cross-over* es cuando se toman los personajes, espacios, narrativas, etc. de un proyecto y se mezclan, intercambian, o reemplazan por los personajes, espacios, narrativas de otro u otros proyectos para explorar los diferentes historias o situaciones que esto podría generar. Un *cross-over* es a su vez un AU. A continuación, se presentarán algunos *cross-overs* de Gravity Falls:

- **Rick and Morty:**

Este *cross-over* es uno de los más populares ya que está sustentado por los contenidos oficiales del proyecto y la amistad entre, el co-creador de Rick and Morty, Justin Roiland y Alex Hirsch. La primera conexión que hubo entre los dos proyectos se ve en el episodio “Society of The Blind Eye” de Gravity Falls. Cuando Grunkle Stan logra activar el portal transdimensional hay tres objetos que son atraídos por la fuerza del portal: un lápiz, una libreta y un pocillo con un signo de interrogación. Estos mismos objetos son expulsados por uno de los portales transdimensionales que Rick crea en el episodio “Close Encounters of the Rick Kind”.

Tras esto hay varias apariciones de los personajes u objetos característicos de uno de los proyectos en el otro. En el episodio “Big Trouble in Little Sanchez” de Rick y Morty se puede ver la silueta de Bill Cipher en uno de los monitores. En el Diario 3 en la tercera parte donde Ford habla sobre su tiempo en el multi-universo y sus desventuras al convertirse en un criminal buscado el incluye su cartel de “Se Busca” en el cual hay un criptograma que al descifrar el mensaje dice “Rick estuvo aquí”. También cuando Ford explica su tiempo como criminal menciona que tuvo una pelea con una silla que hablaba y, otra vez, en el episodio “Close Encounters of the Rick Kind” Rick y Morty viajan a un universo donde hay sillas que hablan. Estas

conexiones y otras que se pueden encontrar en los dos proyectos hicieron que este cross-over tomara popularidad en el *fandom* y los *fans* crearan *fanfics* y *fanart* del mismo.

Durante el *streaming* de caridad que realizaron Alex Hirsch y Justin Roiland en el *podcast* H3 en 2017 una de las peticiones que hicieron los fans fue que los personajes de Stan y Rick cantaran un dueto.

- Flatland (Planilandia)

Este *cross-over* une el universo de Gravity Falls con el universo de la novela Flatland de Edwin Abott Abott. Al igual que con Rick y Morty este cross-over está sustentado en los contenidos oficiales del proyecto. La primera conexión entre los dos proyectos se dio en el AMA que hizo Bill en Reddit al responder a una pregunta sobre su pasado que Edwin Abott Abott tenía una idea decente. Esta idea se reforzó tras la emisión del episodio Weirdmageddon 3: Take Back the Falls cuando se revela más sobre el pasado de Bill y él explica que solía vivir en la segunda dimensión donde solo habían “mentes planas, en un mundo plano con sueños planos”.

Como se pudo ver en la sección de *fanfic*, donde se presentó el *fanfic Flat Dreams*, este *cross-over* ha generado la creación de diversos contenidos por parte de los *fans* en lo que se explora el pasado de Bill y su conexión en la segunda dimensión de Abott.

- The Mystery Kids⁷⁸:

Este es un *cross-over* que inició con publicaciones en Tumblr que une a los personajes de diferentes proyectos enfocados en lo paranormal y misteriosos. El *fandom* tomó fuerza luego de la publicación de un video de 45 minutos en formato

⁷⁸ Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=zgAwamjVtzQ>, https://the-mystery-kids.fandom.com/wiki/The_Mystery_Kids_Wiki y https://fanlore.org/wiki/Mystery_Kids

animatic que une a los personajes de Gravity Falls, la serie; Coraline, la película; Paranorman, la película y Psychonauts, el videojuego.

En el video Dipper y Mabel tienen un encuentro con Dr. Loboto, villano del juego Psychonaut, y están huyendo cuando se encuentran con Norman, Coraline, Neil, y Wybie, personajes de Paranorman y Coraline, quienes quedaron varados a las afueras de Gravity Falls. El grupo es atacado por Dr. Loboto y escatado por Raz y Lili, Personajes de Psychonauts. Tras este encuentro los personajes comienzan a trabajar juntos para derrotar y encontrar criaturas paranormales. Posteriormente se han añadido otros personajes dentro de las representaciones de los *fans* como Wirt y Greg de Over the Garde Wall, Danny Phantom de la serie del mismo nombre y Dib de Invader Zim.

- Garden Falls⁷⁹:

Este *cross-over* inició con un cómic publicado el 23 de noviembre del 2014 por la usuaria de Tumblr Starfleetrambo, de quien ya hemos hablado. El cómic une a los personajes de la serie Over The Garden Wall y los personajes de Gravity Falls. En este AU Bill, después de hacer el trato con Dipper y robarle su cuerpo convirtiéndose en Bipper, amenaza a Dipper diciéndole que va a torturar a Mabel. Dipper para evitar que esto pase se apuñala y termina en The Unknown donde se encuentra con Wirt y Beatrice.

- Bad End Friends⁸⁰:

Este *cross-over* muestra cómo serían las versiones de diferentes personajes si su historia hubiera acabado mal. Existen diferentes versiones cada una con diferentes grupos de personajes, pero los tres personajes con los que inició y los que regularmente están presentes son Bipper de Gravity Falls, Beast Wirt de Over the

⁷⁹ Tomado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/post/107605794303/prologue-1-2-garden-falls-content-warning>

⁸⁰ Tomado de https://badendfriends.fandom.com/wiki/BadEndFriends_Wikia

Garden Fall e Ice Finn de Adventure Time. Otros personajes que se ven regularmente son Star y Marco de Star vs The Forces of Evil, Frisk/Chara de Undertale y Morty de Rick and Morty. El AU cuenta con su propio *fandom*, tiene su propia *wiki* y la mayoría de sus contenidos son *fanart*.

3.1.6 Juegos

Al igual que con el *fanart* o los *fanfics* los videojuegos son un formato que los *fans* utilizan para explorar nuevas historias. Estas historias pueden ser continuaciones, historias paralelas, *cross-overs*, AU, etc. A continuación, se presentarán algunos videojuegos de Gravity Falls creados por *fans*:

- Swooning Over Stans: A Grunkle Dating Sim. A Gravity Falls Fan Project:

El juego Swooning Over Stans: A Grunkle Dating Sim es un simulador de citas en formato de novela visual⁸¹ el cual se enfoca en los personajes Stanford y Stanley Pines. El proyecto es liderado por la usuaria de Tumblr sovonight, quien creó, escribió, editó y programó el juego junto a un grupo de 12 personas, entre las cuales están las usuarias de Tumblr themightyrancho y rosielibrary, quienes ayudaron con escritura y edición, y kiki-kit quien ayudo con el arte. La versión final del juego se publicó el 20 de julio del 2018 y se puede descargar⁸² de forma gratuita. El proceso de desarrollo del juego se puede ver en su Tumblr oficial⁸³ al igual que instructivos y respuestas a preguntas comunes.

El juego toma lugar después de los eventos de “Weirdmageddon 3: Take back the falls” en donde el jugador toma el rol de un viajero que está perdido en el bosque y, por culpa de una fuerza misteriosa, su carro es atraído hacia The Mystery Shack,

⁸¹ Una novela visual es un formato de videojuego interactivo que se centra en una historia o tiene una narración similar a la de una novela. Las novelas visuales se caracterizan por tener historias complejas, escenarios específicos y personajes estáticos. La jugabilidad se presenta al dejar al jugador tomar ciertas decisiones que alteran el curso de la historia dando la posibilidad de diferentes finales. A veces, también tienen animaciones cortas, efectos de sonido y actuación de voz para cada personaje.

⁸² El juego está disponible en <https://sovonight.itch.io/swooning-over-stans>

⁸³ Tomado de <https://gfdatingsim.tumblr.com/>

donde conoce a la familia Pines. A partir de este punto las decisiones que tome lo guiarán hacia dos rutas de juego diferentes, cada una enfocándose en un romance con Ford y Stan respectivamente. El juego tiene cuatro finales principales y un final bueno y uno malo por cada personaje, el resultado depende de las decisiones que tome el jugador a través de 5 citas que puede tener con los personajes y las interacciones con Dipper y Mabel. A su vez, hay una galería de imágenes e ilustraciones, las cuales se pueden desbloquear dependiendo de la ruta y decisiones que tome el jugador.

Tuve la oportunidad de hablar con la creadora⁸⁴ del juego sovonight y dos miembros del equipo que ayudaron con su desarrollo: themightyrancho, Isa y rosielibrary, Rosie. Las tres son quienes administran el Tumblr oficial del juego y responden preguntas o inquietudes sobre el mismo. Sovonight, quien creó y dirigió el proyecto, me comentó sobre el desarrollo del juego, el cual inició después de decidir lo quería hacer y al tener una idea inicial de cómo quería que se desarrollara la historia:

¡Lo más importante que hice al comenzar el proceso fue invitar a voluntarios para que me ayudaran! Hice una publicación solicitando artistas, escritores y programadores, y obtuve respuestas de un grupo de personas. Con el tiempo, este grupo se redujo a los doce que trabajaron en el juego final.

Fuimos muy eficientes al principio... Hicimos una lluvia de ideas sobre el concepto de las citas los primeros dos días, y en este punto decidimos que iban a haber cinco citas por ruta: dos para conocerse, una para que Mabel los emparejara, y dos en las que salieran oficialmente. Apenas una semana después, esbozamos el resto del juego, analizamos lo que sucedería en la introducción y cómo funcionaría la línea de tiempo.

Dado que las fechas en sí se desarrollaron primero, los escritores escribieron sus borradores sin preocuparse de cómo sus fechas individuales se relacionarían con cualquier otra cosa en el juego. Rosie, Isa y yo tomamos esos borradores, los refinamos, los revisamos y los reescribimos cuando fue

⁸⁴ Entrevistas disponibles en anexo 8

necesario; y escribimos la introducción, las transiciones y los finales sobre lo que ya teníamos. Lo suavizamos todo y el guion estaba listo. (Sovonight, comunicación personal, 5 de septiembre de 2018)

Durante la transmisión en vivo: “Cartoons vs. The Forces of Evil! Charity Drawathon” que realizo Alex Hirsch junto a Dana Terrance y Daron Nefcy el 26 de junio el 2018⁸⁵, Alex jugó la primera parte del juego y expresó su afecto por el mismo, ya que le pareció que los personajes estaban bien caracterizados y que se notaba que había un desarrollo y trabajo en la historia. Dana Terrance y Daron Nefcy también expresaron que el arte y la historia del juego estaban bien hechos.

En la entrevista con Isa me contó que tuvo la oportunidad de conocer a Hirsch:

Tuve la oportunidad de conocer a Alex en Los Ángeles aproximadamente un mes después de que jugara el juego, le agradecí en persona por jugarlo y le di una carta. Estaba tan emocionado y seguía diciéndome que quería jugar el resto de juego. ¡Fue una locura! Espero que sepa lo mucho que esto significa para mí, y estoy muy contenta de haber tenido esta oportunidad, él fue muy dulce y comprensivo... (Isa, comunicación personal, 5 de septiembre de 2018)

El juego ha contado con una cierta popularidad, la cual aumentó después de la transmisión en vivo de Hirsch, generando sus propios *fans* y la creación de *fanfics* y *fanart* derivados del mismo. Isa también habló sobre el recibimiento del juego por el *fandom*:

¡La recepción fue mucho más grande de lo que esperaba! Todavía estoy totalmente asombrada por la cantidad de descargas que ha tenido. ¡Y la cantidad de personas en el mundo que conocen la existencia del juego! Responder las preguntas en blog ha sido increíble, porque puedo ver directamente todos los increíbles y amables mensajes, los elogios y agradecimientos que recibimos a diario, así como los impresionantes y adorables *fanarts*. No sabes cómo me alegra ver personas que no solo fueron

⁸⁵ Se hablará a profundidad de este evento más adelante.

inspiradas por algo en lo que trabajé, sino, además, el poder dibujar lo que los hace felices e introducirse en el juego y el mundo que aman sin pena o vergüenza.

Todavía no puedo creer que Alex Hirsch, Dana Terrace y Daron Nefcy lo jugaron y les gustó, incluso si era apenas una pequeña parte. (Isa, comunicación personal, 5 de septiembre de 2018)

En la entrevista con Rosie también habló sobre su experiencia con el juego y con su recibimiento por parte de los fans:

Ahora que el juego ha estado al aire por un tiempo la respuesta ha sido abrumadoramente positiva y humilde. Me uní a dos servidores de "fans" de nuestro juego en Discord (puedes creerlo) ¡E hice un montón de nuevos amigos gracias a eso! Hablar sobre el juego y el impacto que tuvo el hecho de que Alex Hirsch lo jugara en Twitch es una de las razones por las que conseguí mi trabajo actual como tutora de escritura. (Rosie, comunicación personal, 5 de septiembre de 2018)

- Pinesquest 2D:

PinesQuest: (A Romance Of) 2 Dimensions o PinesQuest 2D es un juego de rol RPG que se encuentra en desarrollo creado por el usuario de Tumblr T.N. Newton junto a un equipo de cuatro personas. El juego está inspirado y toma varios aspectos narrativos y artísticos del juego PinesQuest e inicia justo después del final de la serie animada. Aunque se encuentra todavía en desarrollo en el Tumblr⁸⁶ oficial del juego, se han publicado varias versiones demo con las cuales lo *fans* pueden ir conociendo la historia y las mecánicas del RPG.

Hasta el momento se sabe que el juego va a tener 9 personajes, incluyendo algunos creados específicamente para este contenido, 11 mazmorras o escenarios, alrededor de 90 enemigos contra los que se debe pelear y desafíos y jefes ocultos. Para avanzar,

⁸⁶ Tomado de <https://pinesquest2d.com>

adquirir objetos especiales y armas además de derrotar a los enemigos el jugador debe encontrar pistas y descifrar códigos secretos.

Como se comentó anteriormente, el juego inicia justo después del final de la serie cuando Dipper y Mabel se quedan dormidos en el bus que los lleva de vuelta Piamonte. Cuando despiertan se dan cuenta de que siguen en el bosque de Gravity Falls y que la ciudad se ha convertido en un laberinto. No solo eso, sino que muchas de las criaturas extrañas y sobrenaturales de la ciudad, incluso aquellas que antes eran amigas, se han vuelto extremadamente hostiles y quieren atacarlos. Todo parece indicar una relación con Bill y alguien de su pasado que viene de lo que alguna vez fue su hogar, la segunda dimensión.

3.1.7 Fanzines

Un fanzine es una publicación o “revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.”⁸⁷. La palabra es la unión de fan y Magazine, que en español sería una revista para *fans*. A continuación, se presentarán algunos fanzines inspirados en Gravity Falls:

- Wayfaring Strangers:

Este fanzine es la creación del usuario de Tumblr Doubtingsalmon con la ayuda de otras 5 personas y la cuenta The mystery of Gravity Falls. El fanzine se podía adquirir en la tienda TheMysteryShack.com. Todas las ganancias de este proyecto fueron donadas a la organización benéfica StanUp for Kids, la donación total fue de 6724.10 dólares. El proyecto comenzó en abril de 2017 y terminó el 28 de diciembre de 2018. La revista contó con 80 participantes, quienes realizaron contenidos exclusivos para la revista. El fanzine cuenta con su propio Tumblr⁸⁸ donde se pueden encontrar algunas de los contenidos de la revista y todo el proceso de creación.

⁸⁷ Definición de Fanzine por la RAE. Tomado de <https://dle.rae.es/?id=HbaCqcV>

⁸⁸ Tomado de <https://gfwayfaringstrangerszine.tumblr.com/>

El fanzine explora las vidas de los personajes Stanford y Stanley Pines en tres etapas diferentes: justo después de que a Stanley lo echan de su casa y Stanford está en la universidad y llega a Gravity Falls; la época en que Stanley está en Gravity Falls y Stanford está en el multiverso; y finalmente las aventuras de los dos cuando deciden ir a navegar por el mundo en busca de lo sobrenatural.

- Summer Memories:

Este fanzine se realizó para conmemorar el final de la serie animada de Gravity Falls. El proyecto comenzó en febrero de 2016 y terminó en enero de 2017. Todas las ganancias de este proyecto fueron donadas a la organización benéfica BGCA (Boys & Girls Clubs of America). El fanzine contó con 90 participantes que crearon ilustraciones exclusivas para el proyecto. El fanzine cuenta con su propio Tumblr⁸⁹ donde se pueden encontrar algunas de los contenidos de la revista y todo el proceso de creación. La temática era conmemorar la serie por lo que los participantes escogían un capítulo y hacían la ilustración o *fanart* inspirado por el mismo.

- Not your Puppets:

El proyecto comenzó en agosto de 2016 y terminó en junio de 2017. Todas las ganancias de este proyecto fueron donadas a la organización benéfica RAINN. El fanzine contó con 31 participantes que crearon ilustraciones exclusivas para el proyecto. El fanzine cuenta con su propio Tumblr⁹⁰ donde se pueden encontrar algunas de los contenidos de la revista. El enfoque del fanzine está en la familia Pines en general, y sus experiencias con el abuso y la manipulación, aunque también se muestran otros de los personajes de Gravity Falls. Los trabajos incluidos abarcarán desde el arte visual (digital, tradicional, etc.) hasta la poesía y el *fanfiction*.

⁸⁹Tomado de <http://gfvine.tumblr.com>

⁹⁰Tomado de <http://notyourpuppetsfanzine.tumblr.com>

3.1.8 Search for the Blindeye ⁹¹

Search for the Blindeye era un sitio web el cual se creó el 1 de agosto del 2013 y dejó de funcionar a finales del 2018. Hasta el momento no se sabe quién creó el sitio y los contenidos del mismo. Inicialmente la página principal mostraba un GIF de Bill Cipher, un código cifrado en la parte inferior de la página y tenía como música de fondo la versión de los créditos de “Dreamscaperers” del tema principal de Gravity Falls. Al seleccionar el código cifrado este se decodificaba y dejaba el mensaje “October First”. ⁹²

El código fuente de esta página contenía una imagen de Bill Cipher en arte ASCII⁹³ como se ve en la figura 4⁹⁴. Escondido entre los caracteres que componían la imagen se encontraban mensajes, los cuales podían estar en palabras ocultas o en criptogramas, que cambiaban todos los días. Las palabras ocultas parecían estar escritas por un individuo y los criptogramas por otro y el segundo individuo apreciaba querer evitar que el primero enviara sus mensajes. Se cree que el primer individuo es Bill Cipher y el segundo es Stanford. Varios de estos mensajes pronosticaban eventos de capítulos de la serie que todavía no habían sido lanzados.

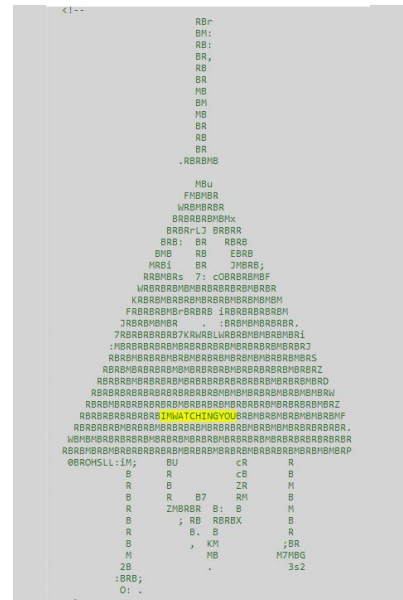


Figura 4. Mensaje original en código fuente.

El primero de octubre el código se eliminó del sitio y fue reemplazado por una historia titulada “A Forgotten Tale”⁹⁵ que aparecía cuando se seleccionaba la imagen de Bill y tras esto el sitio no tuvo nuevas actualizaciones hasta junio del 2014. Las últimas actualizaciones de la página fueron en junio del 2017, con el mensaje

⁹¹ Tomado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Search_for_the_Blindeye

⁹² “Primero de octubre”. Traducción propia.

⁹³ Es un medio artístico en el cual usando caracteres de impresión del Código Estándar Estadounidense de Intercambio de Información se crean imágenes. Tomado de https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_ASCII

⁹⁴ Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/File:SFTBE_Website_Aug_1.png

⁹⁵ “Una historia olvidada”. Traducción propia.

“something's coming, something big”⁹⁶, un mes después Alex Hirsch anunció el cómic *Lost Legends*.

3.1.9 themysteryofgravityfalls.com

The Mystery of Gravity Falls es un sitio web creado por fans totalmente dedicado a Gravity Falls. El sitio contiene herramientas que ayudan a descifrar los mensajes secretos y criptogramas, varios mensajes ocultos y páginas secretas. En la página principal hay un menú con cinco entradas:

- **Decode the Clues:**
Es la página principal del sitio web y contiene un convertidor con el cual se pueden decodificar y codificar mensajes cifrados. El convertidor contiene los códigos César, atbash, AIZ26, binario, Vigenère y Polybius.
- **Wheel of Intrigue:**
En esta página está la imagen de la rueda de Bill que aparece en después del tema de apertura de la serie y la imagen completa de las postales que salían al final de cada episodio de la segunda temporada. En la imagen de la rueda de Bill cada uno de los símbolos que están ahí si se seleccionan dirige a la página del personaje en la Wiki de Gravity Falls que el símbolo representa. Hay otras partes de la imagen que se pueden seleccionar, las manos de Bill dirigen a la página oficial de Gravity Falls de Disney y a el subreddit de Gravity Falls; su corbatín, una imagen del mapa del episodio “Irrational Treasure”; Y otros símbolos a un catálogo de sonidos y música de la serie, un formulario de correos electrónicos, entre otras.
- **A Secret Society:**
En esta página está la imagen completa de las postales que salían al final de los cortos animados.
- **Strange Symbols:**

⁹⁶ “Algo viene, algo grande”. Traducción propia.

Esta página contiene las claves de los códigos de Bill y el autor en dos imágenes. Cuando se seleccionan los ojos en cada imagen se descarga la fuente tipográfica de casa código.

- **Ending Credits:**

En esta página está la compilación de todos los mensajes que había al final de cada episodio de la serie junto con las escenas donde estaba la clave para los mensajes que la requerían.

Antes de la emisión del episodio "Not What He Seems" había un letrero que decía WARNING en el costado superior derecho de la página, al seleccionarlo redirigía una página con un conteo regresivo que mostraba cuánto faltaba para el estreno del capítulo. Después de que este se estrenó enviaba a una imagen donde decía "Ker-Prank'd with Justin Kerprank. Además de esto, si se revisaba en código fuente de la serie, también había mensajes secretos allí y si se cambiaba o agregaban ciertas palabras la página también revelaba páginas y secciones ocultas.

3.2 Interacción con los *fans*

Como se ha mencionado anteriormente, Alex Hirsch y varios de los integrantes de grupo de creación y animación de Gravity Falls tiene una muy buena relación con los *fans*, puesto que han encontrado diversas formas para involucrarlos en el proyecto.

3.2.1 Eventos

Una parte importante de la interacción con los *fans* es la participación y creación de eventos que los involucren como convenciones, paneles o actividades. El equipo de Gravity Falls tiene una fuerte presencia en eventos y convenciones. Por ejemplo, desde 2012 hasta 2017 Gravity Falls contó con paneles en los Comic Con de San Diego y Ney York. Durante estos paneles se anunciaron nuevos partes del proyecto y los *fans* tuvieron la oportunidad de interactuar con el *cast*, productores y creadores del proyecto.

Por otro lado, hay eventos que fueron creados específicamente por los productores de Gravity Falls o por Alex Hirsch:

- Mystery Tour 2013:

Fue un viaje de 4 días organizado por Alex Hirsch en el 2013 en el cual él y el equipo de Gravity Falls viajaron por carretera a través de Oregón y Carolina del Norte para encontrar las trampas de turistas más extrañas. El propósito del viaje era tener una idea más clara de cómo funcionaban estos establecimientos para compararlo con sus aproximaciones en la creación de Grunkle Stan y The Mystery Shack.

A su vez, Hirsch y el equipo dejaron ilustraciones de Bill Cipher en algunas de las locaciones en las que estuvieron y publicaron las imágenes en Twitter para que los fans las buscaran. Los *fans* que publicaran una foto en estos lugares junto a la imagen se ganaron varios premios como una llamada de Alex Hirsch o una ilustración original de Gravity Falls.

- Cipher Hunt
- En el último episodio de Gravity Falls, Weirdmageddon 3: Take Back the Falls, en las últimas escenas en las que Dipper y Mabel están en el bus que los lleva devuelta a Piedmont hay un criptograma en uno de los asientos. Al descifrarlo dejaba el mensaje: “Hidden deep within the woods a buried treasure waits, secrets lost and statues found beyond the rusty gates”⁹⁷ y en el momento en que se emitió el episodio los *fans* pensaban que el mensaje solo hacía referencia al clip

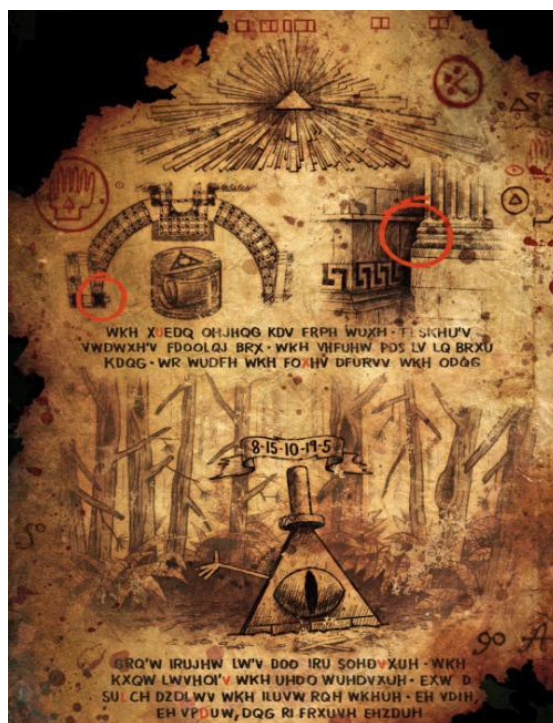


Figura 5. Mapa publicado por Alex Hirsch

⁹⁷ “Escondido en lo profundo del bosque un tesoro enterrado espera, secretos perdidos y estatuas encontradas más allá de las oxidadas puertas.” Traducción propia.

que estaba después de los créditos donde se mostraba una estatua real de Bill.

Cinco meses después del final de la serie, el 21 de julio del 2016 Alex Hirsch anunció una búsqueda del tesoro internacional cuya última parada era la locación de la estatua real de Bill. Este anuncio lo hizo con una publicación en Twitter de un mapa del tesoro con códigos secretos y criptogramas, y las reglas del juego⁹⁸. Al descifrar los códigos los mensajes que dejaban eran:

“The urban legend has come true/ Cipher’s statue’s calling you/ The secret map is in your hand/ to trace the clues across the land”.⁹⁹

“Don’t forget it’s all for pleasure/ The hunt itself’s the real treasure/ But a prize awaits the first one there/ Be safe, be smart, and of course beware”.¹⁰⁰

Y las letras en rojo del segundo mensaje creaban la palabra “Rusia”.

Este primer mensaje llevo a la Catedral de Kazan en San Petersburgo donde se encontraba la siguiente pista un código en un pedazo de papel que estaba escondido dentro de una cápsula magnética escondida en la catedral. El mensaje llevaba al templo Kanda Myojin en Japón donde en una de las tablas de bendiciones que se cuelgan en el templo había una ilustración y un código secreto. Esta pista llevaba a una calle en Atlanta donde había un poster de mascota perdida de Waddles que tenía un código y un número telefónico. Al llamar redirigía a una contestadora con una grabación de Grunkle Stan que estaba al revés y daba la siguiente locación: la Universidad Salve Regina en Rhode Island. Por desgracia, esta pista había sido removida por el personal de la universidad, por lo que Hirsch tuvo que crear dos nuevas pistas para que los *fans* pudieran seguir la búsqueda. Primero cambio la grabación y volvió a publicar el número en su Twitter, esta nueva grabación llevaba al Observatorio Griffith en los ángeles, donde escondida en una estatua había una

⁹⁸ Tomado de <https://twitter.com/AlexHirsch/status/755948098036260864>

⁹⁹ “La leyenda urbana se ha hecho realidad / La estatua de Cipher te está llamando / El mapa secreto está en tus manos / Para rastrear las pistas a través de la tierra”. Traducción propia.

¹⁰⁰ “No olvides que es todo es por diversión / La búsqueda es el verdadero tesoro / Pero a quien primero llegue le espera un premio/ Cuidate, sé inteligente y, por supuesto, ten cuidado”. Traducción propia.

cabeza dorada de Stan. Dentro de la cabeza había una hoja de papel con un mensaje escrito en tinta invisible que los redirigía a la Torre Century Plaza en Los Ángeles.

En ese punto Jason Ritter, la voz de Dipper, y Ariel Hirsch, la gemela de Alex, se unieron a los *fans* para seguir la búsqueda. Junto a un grupo de fans encontraron la siguiente pista, que no estaba muy lejos, una USB con una grabación de Stan y Soos. La grabación los enviaba a los sótanos de la CSSA donde había un grafiti con un código que al descifrarlo daba unas coordenadas. Esta llevaba a Piedmont Park en California y con el código que estaba en el poster de Waddles se sabía que debían encontrar un árbol que tenía una llave rosada en las raíces. Como los *fans* estaban teniendo problemas para encontrar el árbol Hirsch publicó un mapa en su twitter. Cuando encontraron el árbol correcto enterrado en sus raíces había un cofre del tesoro donde había una botella, y en la botella había un criptex que para poder abrirlo necesitaba un código de acceso. Dentro del criptex había una llave y un trozo de papel con una dirección.

La dirección llevaba a una oficina postal en Los Ángeles donde había una P.O. box que se podía abrir con la llave. Mientras algunos fans que llegaron al sitio esperaban a que la persona que tenía la llave llegara a la oficina postal se creó una especie de mini-convención a sus afueras. Jason Ritter, Ariel Hirsch llegaron allá al igual que Jeffery Rowe, quien regaló copias del libro *Curse of the Time Pirates' Treasure!* a los *fans* que respondieran correctamente trivias de Gravity Falls, y Scott Jones con las marionetas de McGucket y Bill que se habían utilizado para la serie. Dentro del P.O box había una bolsa con un rompecabezas de 2000 piezas y un código con una imagen de Bill que decía "I HOPE YOU LIKE PUZZLES"¹⁰¹.

Amar el rompecabezas le tomó a los fans, y a algunos miembros del equipo de Gravity Falls que llegaron a ayudar, casi semana y media. Sin embargo, durante este tiempo Hirsch posteó varias pistas en su twitter y se creó una página web con una versión virtual del rompecabezas para que *fans* de todo el mundo ayudaran a armarlo. Hirsch incluso llegó al lugar donde el rompecabezas se estaba armando cuando los

¹⁰¹ "Espero que les gusten los rompecabezas". Traducción propia.

fans lo terminaron. El rompecabezas llevaba a un Gnomo de jardín en Portland que tenía en su base un disco de View-Master con otra pista que llevaba a Confusion Hill, la trampa para turistas que inspiró la idea de The Mystery Shack, en California. En la tienda había un tarro lleno de ojos que los dueños solo podían darle a quien les dieran una clave (que también estaba en el rompecabezas). Debajo del tarro había otra pista que apuntaba a unos teléfonos públicos en Stanley Street en Amity, Oregon, donde dentro de un pestillo estaba la siguiente locación que era el parque Enchanted Forest. En el parque había un tarro con la esquina que faltaba del primer mapa que Hirsch había postado y un mensaje secreto. Y esta pista finalmente llevaba a la locación de la estatua en Reedsport, Oregon, la cual fue encontrada por una familia de fans el 2 de agosto que transmitió su viaje en vivo por Periscope.

Junto a la estatua había un tesoro enterrado que contenía un mensaje de felicitación de Alex Hirsch, una banda que decía “Alcalde de Gravity” Falls, una caja de música con el tema de Gravity Falls y la primera copia del Diario 3. Por culpa de un malentendido con la dueña de la propiedad donde estaba la estatua y su vecino, al día siguiente la policía recogió la estatua, la cual después de un tiempo fue reubicada en Confusión Hill.

La estatua todavía está en Confusion Hill y varios *fans* han viajado desde diferentes partes del mundo para visitarla. También el rompecabezas enmarcado y firmado por Hirsch está en allá junto al cofre donde estaban los premios y donde ahora los *fans* que van a visitar la estatua dejan regalos y se llevan regalos que otros *fans* han dejado. A su vez, hay varias bitácoras disponibles, algunas las han dejado los *fans*, donde aquellos que van a visitar a Bill pueden dejar mensajes o recuentos de su viaje.

Este evento fue una experiencia que ningún otro proyecto transmedia había hecho y que logró reunir a miles de fans que ayudaron a descifrar los códigos, hicieron transmisiones en vivo de su búsqueda y de las pistas, compartieron sobre el evento o simplemente estuvieron pendientes de todos lo que sucedía. La etiqueta #CipherHunt fue tendencia durante esas semanas en Twitter y en Tumblr. En el documental *One Crazy Summer. A Look Back at Gravity Falls*, donde Alex habla sobre la organización de evento la cual no fue apoyada por ninguna corporación, sino que fue creada y

financiada por él, se estipula que su desarrollo y organización le llevó casi nueve meses.

En la entrevista realizada a Isa, quien es parte del equipo de desarrollo del juego *Swooning Over Stans: A Grunkle Dating Sim*, me habló sobre su experiencia con el evento, ya que pudo participar en una parte de la búsqueda:

Tuve la suerte de vivir cerca de Los Ángeles y poder participar en el Cipher Hunt en 2016. La búsqueda del tesoro a nivel mundial fue increíble, sabía que tenía que participar. Conduje hasta Los Ángeles cuando el rompecabezas estaba siendo armado y ayudé con eso. Allí me encontré con un grupo de personas con los que terminamos siendo el grupo principal que se mantuvo trabajando continuamente en el rompecabezas, incluso cuando se encontró la siguiente pista con la que Hirsch iba a lanzar los extras de Gravity Falls. Me hice amiga de este grupo de personas, y de hecho terminamos haciendo varias fiestas en la casa donde estaba el rompecabezas de Bill. Nos convertimos en un escuadrón hasta el final cuando el rompecabezas se mostró en la exhibición de la galería *Farewell to the Falls* en Los Ángeles. (Isa, comunicación personal, 5 de septiembre del 2018)

En una entrevista¹⁰² realizada a Holly, quien administra el blog *hollycrowned* en Tumblr donde llevó una bitácora momento a momento de lo que estaba sucediendo durante el evento, me comentó su experiencia:

Mi papel durante el evento fue de reportera voluntaria. Una vez que comenzó el Cipher Hunt, publiqué en mi Tumblr sobre el evento tal como ocurrió, al estilo de un 'blog en vivo'. Estas publicaciones atrajeron la atención de más y más fans y, a medida que se encontraban más pistas, mi blog terminó siendo un reportaje minuto a minuto con informes precisos y actualizados sobre todo lo que ocurría, desde los enlaces a las transmisiones en vivo de los fans que buscaban pistas hasta los informes más extensos de cada aspecto importante en la búsqueda. Una vez que se encontró la última pista, tome el trabajo de

¹⁰² Ver anexo 10

transmitir las sugerencias de los usuarios de Tumblr a una conversación privada en la que un grupo de fans se enfocaron en localizar finalmente la estatua. (Holly, comunicación personal,)

No hace falta decir que el evento me dejó una gran impresión. Algunos fans me enviaron mensajes donde me decían que no habrían podido mantenerse al día con el evento sin mi blog, mientras que otros me dijeron que sentían que habían llegado a participar en el evento al mantenerse al día con mis publicaciones. Me encantó haber podido contribuir al fandom y me conmovieron todas las palabras amables que recibí.

Fue una experiencia infinitamente divertida y extraña, sorprendentemente sentimental y enloquecedoramente emocionante. Era un gran misterio de la vida real teñido con una sensación de melancolía nostálgica y un evento que reflejaba los temas principales de la serie original. Nunca había experimentado algo ni remotamente parecido”

- Puzzling Pines¹⁰³:

Como se mencionó en el capítulo anterior durante el segundo aniversario del final de la serie se reveló la cubierta del cómic *Lost Legends* a través de un juego de pistas en el cual se iban revelando partes de un rompecabezas que formaban la imagen de la portada.

La primera pieza se publicó el 15 de febrero del 2018 en el Twitter de Alex Hirsch acompañado del texto “Somebody tell me what could this be/ I’ve got the lock/ But what is the key?/ #LbzshpnzLpnxo”. El mensaje dejaba el #PuzzlingPines con el cual se publicaron las siguientes piezas del rompecabezas. La segunda pieza la publicó el mismo día unas horas después que el primero en el Twitter de Oregon Parks Dept. (cuenta que también dirige Hirsch), con el que los *fans* se dieron cuenta que las piezas eran parte de un rompecabezas.

¹⁰³ Tomado de <http://hollycrowned.tumblr.com/post/170958650228/log-puzzling-pines>

Las siguientes piezas se fueron revelando en diferentes redes sociales a lo largo del día: la tercera la publicó Asaf Hanuka en Twitter; la cuarta Eric Geron, Twitter; la quinta la cuenta oficial de Oh My Disney, Twitter; la sexta Oh My Disney, Instagram; la séptima Oh My Disney, Facebook; la octava en la cuenta oficial de Disney, Twitter; la novena en la cuenta oficial de Disney XD, Facebook; la décima DisneyXD, Twitter; décimo primera DisneyXD, Instagram; décimo segunda DisneyXD, Tumblr; décimo tercera Ariel Hirsch, Twitter; décimo cuarta en la cuenta oficial de Gravity Falls Tumblr; décimo quinta en la cuenta oficial de Disney Books Facebook; décimo sexta Disney Books, Twitter; décimo séptima Ritter, Twitter; décimo octava Dana Terrace, Twitter; décimo novena Aldrin Gamos, Twitter; y la última TheMysteryofGF en Twitter. Al finalizar el juego Alex anunció en Twitter la portada completa y el título del cómic.

- Eventos de caridad:

Alex Hirsch ha sido partícipe de diversas campañas para recaudar y donar fondos a numerosas causas y organizaciones. Algunos de estos eventos han sido las emisiones en vivo en las que Hirsch en compañía de los creadores de otros proyectos como Dana Terrace directora de la serie Ducktales, Rebecca Sugar creadora de Steven Universe, Ian Jones-Quartey creador de O.K K.O, Daron Nefcy creadora de Star vs The Forces of Evil y Justin Roiland creador de Rick y Morty. Durante estas emisiones Hirsch ha respondido preguntas de los fans, dibujado comisiones para quienes hicieron las mayores donaciones e incluso cantado con la voz de sus personajes. Estos eventos les dan la oportunidad a los *fans* de averiguar más sobre el universo narrativo, escuchar a sus personajes favoritos participando de los últimos memes o incluso ver a los creadores del proyecto interactuar con los contenidos que ellos han creado.

Hasta el momento Hirsch ha participado en 5 emisiones en vivo:

- Alex & Dana Charity Draw-A-Thon
- Alex & Dana Charity Draw-A-Thon Two

- The Ultimate Crossover! Charity Drawathon
- Cartoons vs. The Forces of Evil! Charity Drawathon
- H3 Podcast #26 - Justin Roiland & Alex Hirsch Charity Special

3.3 Miembros honorarios de la familia Pines. La comunidad Gravity Falls

Como se pudo ver el equipo de Gravity Falls al igual que su creador, tienen una constante interacción con los *fans* donde los invitan a ser parte del proyecto y de crear nuevos contenidos, lo que ha permitido que los fans respondan y tengan un alto nivel de participación. Esto ha fomentado la creación y expansión de la comunidad de Gravity Falls y el *fandom* en el cual se ha promulgado la creación y publicación de nuevos contenidos y la interacción entre fans. La exploración por los contenidos creados por los fans a su vez no presentó la extensa cantidad de espacios y plataformas que existen específicamente para la creación, producción, distribución y discusión de este tipo de contenidos y su aporte a las áreas de la literatura, el arte y del entretenimiento, al igual que una falta, especialmente en las áreas de la literatura y el arte, de investigación y análisis específico de estos.

También es claro que el proyecto logra crear un alto nivel de inmersión con los consumidores de tal forma que estos creen que el mundo presentado es un mundo posible, esto se puede ver con la forma en que logra retomar este mundo y recrearlo en los contenidos que generan; igualmente hay una fuerte conexión emocional con los personajes lo que los lleva a crear historias donde tienen un mejor/feliz final o simplemente nuevas narrativas donde pueden explorar más sobre el personaje que quieren y a partir de estas discutir con otros *fans* si las representaciones de los mismos son acertadas. El juego “Swooning Over Stans” es un ejemplo del nivel de relación afectiva que hay con los personajes y alto nivel de comprensión de sus características y personalidades. El juego “Pinequest 2D”, los fanzines y varios de los *cross-over* y AU muestran el nivel de inmersión en los espacios y el universo de Gravity Falls de tal forma que pueden explorar y recrear estos espacios en otras historias y situaciones.

Finalmente, se puede concluir que el fandom/comunidad de Gravity Falls ha creado un vínculo con el proyecto y con otros miembros de la comunidad. En las entrevistas realizada a algunos de los *fans* mencionados anteriormente estos hablaban de su experiencia con el *fandom* como un lugar donde habían encontrado amigos y colegas con los cuales habían compartido experiencias en el mundo real. Como para ellos Gravity Falls ha sido parte esencial en su vida. Por ejemplo, Holly, quien dirige el blog *hollycrown* realizó un ensayo sobre Gravity Falls como entrega final en su clase de énfasis en la universidad. Las experiencias de las creadoras del juego “Swooning Over Stans” también confirman este sentido de comunidad. Una de ellas, Rosie explicó cómo su participación en el desarrollo y escritura del juego es una de las razones por las que consiguió su trabajo actual. Kiki-kit fue contratada por Disney para trabajar en uno de los libros luego de ver sus publicaciones de fanart. El creador de Deep Woods también expresó que la comunidad siempre ha sido muy acogedora y que él ha conseguido varios amigos dentro de esta. Esto no significa que todo en la comunidad sea perfecto pero el nivel de unión y compañerismo sobrepasa las interacciones y problemas dentro del fandom.

Luego del final de la serie de Gravity Falls, Alex Hirsch hizo una publicación en Twitter que dice: “Heartfelt thanks to the fans of Gravity Falls! If you watched the whole series through, you're now an honorary member of the Pines family”¹⁰⁴ y esa es la experiencia de la comunidad de Gravity Falls encontrar una familia con la cual compartir sobre tus historias y personajes favoritos.

¹⁰⁴ “¡Un sincero agradecimiento a los fans de Gravity Falls! Si viste la serie completa, ahora eres un miembro honorario de la familia Pines”. Traducción propia. Tomado de https://twitter.com/_AlexHirsch/status/699800507171229697

4. UNIDAD NARRATIVA

A partir de los contenidos presentados en los capítulos anteriores se analizará el proyecto *Gravity Falls* para establecer la organización de su universo narrativo y fortalecer su papel como narrativa transmedia.

4.1 Análisis y relación de las partes

Para el análisis general de todas las partes del proyecto se va a utilizar parte del modelo propuesto en el artículo *Propuesta para un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia* de García & Heredero (2015).

Para iniciar se retomarán los conceptos de macrohistoria y microhistorias. La macrohistoria es la historia base o central la cual tiene el mayor peso dentro del universo narrativo y a partir de esta se amplía el universo a través de las microhistorias. Estas microhistorias pueden ser: intersticiales, es decir que completan los vacíos entre una historia y otra, historias paralelas, historias periféricas y los contenidos generados por usuarios.

El modelo se divide en cuatro partes: primero la identificación y análisis de la macrohistoria; segundo la identificación y análisis de las extensiones de la macrohistoria (las microhistorias) que conforman la narración transmedia; tercero la elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial y cuarto la elaboración de una línea cronológica de la evolución del universo transmedia.

1. Identificación y análisis de la macrohistoria: identificar la macrohistoria es fundamental, ya que a partir de esta se estructuran los demás elementos en el mapa transmedia. Luego de identificar la macrohistoria, se debe identificar su soporte, hacer una descripción de las partes que la componen y una descripción de sus aspectos narrativos.
2. Identificación y análisis de las extensiones de la macrohistoria (las microhistorias) que conforman la narración transmedia: identificar el resto de las partes, incluyendo los contenidos generados por usuarios. Estos contenidos se deben clasificar para

determinar si esa parte: expande el universo ficcional, profundiza los personajes u otros elementos o si completan historias incompletas.

3. Elaboración de un mapa del universo transmedia oficial y extraoficial: en este mapa se tendrá en cuenta los acontecimientos cronológicos dentro del universo narrativo. Se tendrá como base el modelo presentado a continuación con algunas modificaciones.



Figura 5. Mapa del universo transmedia oficial y extraoficial. Fuente: García y Heredero. 2015, p. 278.

4. Elaboración de una línea cronológica de la evolución del universo transmedia: en este mapa se tendrá en cuenta la publicación cronológica de los contenidos del universo narrativo, teniendo como base el modelo propuesto, ver figura 2.



Figura 6. Línea cronológica de la evolución del universo transmedia. Fuente: García y Heredero. 2015, p. 282.

Sin embargo, como ya se han descrito en los capítulos 2 y 3 todas las partes del proyecto, tanto oficiales como generados por fans, los soportes en las que estas están y algunos de sus aspectos narrativos, entonces a continuación se hará un análisis general del universo narrativo. Para esto se realizará un análisis y descripción de los aspectos narrativos del universo partiendo de la macrohistoria y complementando con los contenidos que las expanden, profundizan, explican, etc.

4.2 Identificación de la macrohistoria y análisis aspectos narrativos

Partiendo desde lo expuesto en el segundo capítulo se identifica que la serie animada es la macrohistoria dentro de universo narrativo de *Gravity Falls*. Teniendo en cuenta su extensión y su peso dentro del universo, ya que es esta la que muestra la parte más extensa de la historia de la familia Pines, presenta los espacios y los personajes principales y explica el universo en el que estos se encuentran. A su vez, se puede ver como las demás partes del proyecto se derivan de esta y no tienen un peso tan grande dentro de la narración.

De acuerdo con esto se va a partir desde lo expuesto en la macrohistoria para cada uno de los aspectos narrativos y luego se complementará con lo expuesto en las microhistorias.

4.2.1 Historia

Gravity Falls es una historia de misterio y aventura que narra los eventos de un verano en el cual los gemelos Dipper y Mabel Pines son enviados a Gravity Falls a quedarse con su tío

abuelo Stanford y donde deben enfrentarse a las criaturas y situaciones paranormales que abundan en el pueblo. Durante el verano tienen varios encuentros con criaturas y eventos paranormales los cuales deben enfrentar y a veces resolver. A su vez, descubren que su tío abuelo se llama en realidad Stanley y que estaba fingiendo ser su hermano gemelo, quien había estado encerrado en otra dimensión los últimos 30 años. Luego del regreso del verdadero Stanfrod la familia debe enfrentarse a un peligro inminente el demonio Bill Cipher quien quiere apoderarse del mundo y traer su dimensión de pesadillas. La familia se enfrenta al demonio y logran derrotarlo. Durante todo este proceso los gemelos Dipper y Mabel aprenden que crecer es parte de la vida al igual que un proceso que no deben apresurarse ni intentar evitarlo. La serie se centra en las temáticas de misterio, el paso de la niñez, la importancia la familia y el crear lazos afectivos con otros. La narrativa de esta historia se da desde la perspectiva de los gemelos Dipper y Mabel, aunque hay instancias en que deja ver lo que sucede en diferentes partes al mismo tiempo, esto solo sucede cuando es necesario revelar hechos importantes para el avance de la historia y el misterio que esta mantiene, lo que permite que la historia se desarrolle de manera más fluida. Como se mencionó en el capítulo dos, al final de cada episodio de la serie había un mensaje secreto, estos mensajes a veces daban pistas o indicios de lo que iba a suceder más adelante en la historia lo que generaba altas expectativas y satisfacción en el momento en que se revelaban sucesos que se habían mencionado o insinuado con anterioridad.

El *Journal 3*, el cual es una combinación entre novela epistolar y bestiario, complementa sucesos y revela hechos que no se cuentan en la macrohistoria. La primera parte cuenta la historia de Stanford durante su estadía en Gravity Falls, cómo conoció a Bill Cipher y cómo llegó a construir el portal transdimensional en el que posteriormente quedaría atrapado. La segunda parte expande lo que ya se había contado en la macrohistoria, pero da más detalles que no se habían mencionado antes. La tercera parte nos expande la historia ya que narra lo que le sucedió a Stanford durante los 30 años en los que estuvo atrapado en el portal. Gracias a esto sabemos que viajó por varias dimensiones huyendo de Bill Cipher y buscando una manera de derrotarlo, cómo se convirtió en un criminal buscado en el multi-universo y su enfrentamiento con Bill antes de ser arrastrado de vuelta a su dimensión. También añade datos a los eventos vividos por Dipper durante su estadía en Gravity Falls después de derrotar a Bill. El diario está escrito en primera persona y los eventos son contados o en presente o

hablando de hechos que ocurrieron en el pasado. Este texto a su vez muestra una unión de imagen y texto en el cual la lectura de la imagen contribuye a la expansión de la historia y su acoplamiento con el resto de los contenidos.

Lost Legends amplía la historia al introducir una historia preliminar donde muestra parte de la infancia de Stanley y Stanford. También complementa los sucesos entre el retorno de Ford y el enfrentamiento contra Bill, al igual que nos explica lo que pasó después de derrotarlo, como por ejemplo las aperturas transdimensionales que quedaron en el pueblo y como Stan y Ford logran cerrarlas.

Por su parte contenidos creados por fans como el fanfic *Flat World* crea una historia paralela desde la perspectiva de Bill donde narra su pasado, su llegada a la tercera dimensión y los sucesos previos a su encuentro con Ford. La serie *Deep Woods* llena huecos en la historia y los AU y los *cross-over* crean historias paralelas y derivaciones de la historia general dándole un sentido múltiple, el cual aporta al carácter multidimensional que tiene el universo narrativo.

Es interesante resaltar como los contenidos literarios ayudan a expandir la historia al integrar texto e imagen para narrar. El *Journal 3* como se dijo anteriormente ayuda con las ilustraciones de personajes, espacios y criaturas acompañadas con los textos a desarrollar la historia y las diferenciaciones entre narradores de tal forma que es fácil distinguir a cada uno tanto por su forma de escritura como su perspectiva en los eventos que están contando. De igual forma es cómic *Lost Legends* logra mostrar eventos que no se podrían mostrar tan fácilmente en una animación o en la serie por el trabajo que estos requerirían pero que se exploran de una manera muy acertada en este formato y que así logran acoplarse al resto del universo narrativo.

4.2.2 Tiempo

La serie *Gravity Falls* narra los sucesos de un verano, específicamente el verano en que los hermanos Dipper y Mabel cumplieron 13 años. La serie tiene un desarrollo cronológico lineal en su gran mayoría con las excepciones en que se revela el pasado de algunos de los personajes y se utiliza una escena retrospectiva para mostrar esos sucesos del pasado o

cuando se muestra el futuro distante lo que generalmente pasa con un viaje en el tiempo, pero esto no afecta la cronología general de la historia.

El *Journal 3* por su parte expone tres tiempos diferentes. En la primera parte que cuenta la historia del autor, al tener un estilo más epistolar, se narran los hechos en presente mezclados con entradas más parecidas a las de una bitácora científica. Las otras partes mezclan este estilo con escritos que hablan de sucesos pasados que ocurrieron en momentos en los que quien escribía no tenían acceso al diario. El diario llena baches temporales que la serie no explica, como los viajes de Ford o las fechas exactas en las que ocurrieron varios de los eventos durante el verano, así sabemos por ejemplo que Dipper encontró el diario el 1 de junio. El cómic *Lost Legends* presentan cuatro historias las cuales son narradas por Shmebulock desde el presente en el que él está y todas las historias ocurrieron en el pasado con respecto a ese tiempo narrativo. Las dos primeras historias ocurren entre sucesos de la serie, aunque no es muy claro exactamente en qué momento están ubicadas, pero se puede inferir que es entre el regreso de Ford del portal y el enfrentamiento contra Bill. La tercera historia pasa también durante los eventos de la serie justo después de que logren derrotar a Bill, pero antes de que los gemelos se vayan de Gravity Falls devuelta a California. Finalmente, la última historia es una precuela de lo que sucede en la serie ya que un evento de la infancia de Stan y Ford.

Por otra parte, contenidos creados por fans como la Wiki de Gravity Falls y numerosos videos sobre la cronología del proyecto ayudan a visualizar el tiempo dentro del universo narrativo. Estos contenidos no le aportan a la cronología como tal, pero ayudan a tener una idea más clara del universo y la verosimilitud del mismo.

4.2.3 Espacios

La serie nos presenta Gravity Falls un pueblo ubicado en Oregón, Estado Unidos, epicentro de actividad paranormal, fundado por el 8.5 presidente de los Estados Unidos, Quentin Trembley. El valle donde está ubicado el pueblo se formó cuando una nave espacial se estrelló y el impacto creó el valle. La nave reside debajo del pueblo y su ubicación fue nombrada "Crash Site Omega". Algunos de los lugares que se pueden reconocer en el pueblo

son “The Mystery Shack”, el cementerio, el restaurante “Greasy's Diner”, la mansión Northwest, el lago y el bosque que lo rodea. Gracias a las representaciones que se dan en la macrohistoria y que se refuerzan en contenidos, como el juego *Pinequest* que permite explorar el pueblo, su continuación creada por fans *Pinequest 2D* y el libro *Guide to Mystery and nonstop Fun!* el cual incluye un mapa de Gravity Falls¹⁰⁵. Esto permite tener un alto nivel de inmersión y creer en ese espacio como un lugar posible. Para los consumidores es fácil reconocer lugares los lugares que la componen, como el restaurante, el bosque, la mansión Northwest, ya que mantienen una consistencia durante la serie, tanto así que en diversos contenidos creados por fans como la serie *Deep Woods*, el juego *Swooning Over Stans* y el fanzine *Summer Memories* pueden recrear los espacios en gran detalle y entienden cómo se ordena espacialmente todo el pueblo. Es importante resaltar que en todos los contenidos hay una continuidad en la espacialidad del pueblo, es decir todos sus elementos están siempre en el mismo lugar.

Uno de los lugares más emblemáticos del Gravity Falls es la trampa de turista “The Mystery Shack” la cual se puede ver en casi todos los episodios de la serie y contenidos como *Pinequest*, los cortos animados, el especial *Shop at Home with Mr. Mystery*, el juego *Mystery Shack Mystey*, que permite explorar el lugar y ver lo que hay en la tienda. Estos mantienen la representación dada en la macrohistoria y también amplían el conocimiento sobre este espacio, lo que lo vuelve fácilmente reconocible y por lo tanto real dentro del universo de Gravity Falls.



Mystery Shack. Tomada del primer capítulo

Gravity Falls explora la idea de un multi-universo con diversas dimensiones. Esto se respalda con contenidos como el diario y la descripción de algunos de los lugares visitados por Ford. *Lost Legends* también expande la idea al mostrar la dimensión de la Ambel perdidas y cómo funcionan los portales y las grietas transdimensionales. A su vez, algunos de los

¹⁰⁵ Ver anexo 11

cross-overs como con Flatland o Rick y Morty permiten adherir al universo los espacios en que habitan esos proyectos, como la segunda dimensión o los múltiples universos que visita Rick. Y los contenidos creados por fans no solo describen estos lugares y dimensiones, sino que logran incluirlos como parte del universo de Gravity Falls al conectarlos a la macrohistoria por medio de historias paralelas o precuelas como lo hace el fanfic *Flat Dreams*, el cual explica cómo era la segunda dimensión y cómo es la dimensión de pesadillas en la que vivía Bill.

4.2.4 Personajes

Gravity Falls se enfoca en los miembros de la familia Pines y los habitantes de Gravity Falls con los que estos interactúan. Aunque el enfoque principal de la macrohistoria es el desarrollo de la historia esto no significa que tenga un mal desarrollo de personajes. La serie logra caracterizar a cada uno de sus personajes, incluso personajes menores como los gnomos o los amigos de Wendy, de tal forma que son fáciles de reconocer y también de sentir empatía o disgusto frente a estos. Uno de los fuertes de Gravity Falls como narrativa transmedia es la inmersión afectiva que logra crear entre los fans y los personajes. Esto se puede ver especialmente en los *fanfics* y los *fanarts* enfocados en personajes específicos. Otro ejemplo de esto son los AU y los *cross-overs* creados por los *fans* ya que estos requieren entender la personalidad y características de un personaje para poder cambiarla y explorar cómo sería el personaje si X o Y le sucediera, mostrando un amplio entendimiento de su carácter. A su vez, el desarrollo de los personajes es complementado con las microhistorias, ya que algunas de estas se pueden enfocar completamente en un personaje, los cortos y especiales son ejemplo de esto.

Teniendo lo anterior en cuenta se describirán los personajes principales y los contenidos que fortalecen su caracterización:

- Dipper Pines: Mason “Dipper” Pines es un niño, inicia con 12 años y al final de la



serie tiene 13. Es inteligente, tímido y a veces nervioso. Cree que todo se puede resolver de forma racional y por ello siempre tiene un plan. Quiere crecer rápido y convertirse en un adulto. Le gusta resolver acertijos y se obsesiona con lo paranormal. Quiere mucho a su hermana gemela y haría lo que fuera para protegerla. Dipper está dispuesto a abandonar lo que quiere a cambio de hacer a Mabel feliz. Su falta de confianza en sí mismo a veces lo lleva a ser paranoico y socialmente inadecuado, esto hace que tenga celos

de su hermana quien tiene buenas habilidades sociales. Consiguió el apodo de Dipper por una marca de nacimiento que tiene en la frente, la mayoría de gente cree que ese es su nombre y ya que le da pena él nunca los corrige. Al final del verano Dipper entiende que crecer es algo que va a suceder paulatinamente por lo que también debe disfrutar de ser un niño y entender que no todo tiene que ser planeado, sino que debe dejar un espacio para hacer tonterías y divertirse. El personaje es fácil de reconocer por su chaleco azul y su gorra con un símbolo de pino en el frente. Dipper es introducido en la serie, y su caracterización se expande en contenidos como los cortos animados donde se puede destacar su obsesión con lo paranormal pero también su relación con Mabel, al estar en formato de blog permiten una mayor comprensión de su carácter y personalidad. El libro *Guide to Mystery and nonstop Fun* y el *Journal 3* también ayudan a conocer al personaje al estar, en parte, escritos por él. En la guía se puede ver cómo es más reservado y serio en comparación con Mabel por la forma en cada uno escribe. Lo mismo sucede en el diario, pero en comparación a Ford quien es más específico y técnico en sus descripciones, mientras que las de Dipper son tímidas y no tan detalladas. También es interesante ver que su nombre no es revelado por él, sino que es Ford quien lo hace y explica lo incómodo que fue para Dipper. Allí es clara la inseguridad que tiene Dipper, sobre todo frente a quienes admira como Ford.

- Mabel Pines: Mabel Pines es una niña, inicia con 12 años y al final de la serie tiene



13, divertida, optimista y llena de energía. Le encantan los buses y tiene muchos, los cuales ella misma ha tejido. Tiene una actitud positiva de la vida y con frecuencia actúa impulsivamente y sin pensar lo que a veces la hace actuar de manera egoísta. Le es fácil conocer a nuevas personas y congeniar con ellas. Le gusta hacer manualidades y tiene una vena artística. Está en una etapa de obsesión con el romance y espera encontrar al hombre de sus

sueños; sin embargo, su actitud positiva la lleva a enamorarse del primer chico que ve, lo que resulta en muchos desamores. No quiere crecer. Quiere mucho a su hermano gemelo Dipper y uno de sus grandes miedos es que él va a crecer y abandonarla. Esto se refuerza por sus celos frente a el intelecto de Dipper, puesto que a veces su actitud e impulsividad hacen que sea percibida como tonta, pero en realidad es más inteligente de lo que la gente cree. Durante la serie adquiere a Waddles un cerdo que inmediatamente se convierte en su mejor amigo. Al final del verano Mabel entiende que crecer es algo que va a suceder pero que eso no significa que tenga que dejar su actitud, al igual que Dipper nunca va a abandonarla, por lo que no debe preocuparse. El personaje se caracteriza por los buses que siempre lleva, estos cambian durante toda la serie, sus brackets y porque generalmente está acompañada de Waddles. Mabel es introducida en la serie y su caracterización se expande en contenidos como los cortos animados donde se refleja su amor por las manualidades y su actitud positiva. En el libro *Guide to Mystery and nonstop Fun* escribe una parte del libro y allí se puede ver su actitud divertida e impulsiva en comparación con Dipper. La tercera historia del cómic *Lost Legends* se enfoca principalmente en Mabel y profundiza su personaje y su arco de desarrollo, no solo muestra como seria diferentes versiones de Mabel en otras dimensiones, sino que, además, en la historia el personaje toma conciencia de cómo la afecta su actitud impulsiva y egoísta y decide cambiar por lo mismo.

- Stan Pines: Stanley Pines, Grunkle Stan es un hombre que a primera vista parece seco



y gruñón con un único interés en conseguir dinero, sin importar la forma. Pero se va descubriendo que en realidad tiene un gran afecto por su familia y es en el fondo amable y amoroso. Es del tipo de actúa antes, piensa después y en general resuelve los problemas con violencia. Su apego y afán por conseguir dinero provienen de un trauma de juventud, puesto que después de ser echado de su casa su padre le dijo que solo podía volver cuando consiguiera un afortuna. Tiene un apego emocional muy fuerte con su gemelo Stanford y por esto cuando descubre que tiene

planes para el futuro que no lo incluyen reacciona impulsivamente. Stan quiere mucho a su familia y haría lo que fuera por ellos, esto se puede ver cuando después de años de ser ignorado al momento que su hermano le pide ayuda él va inmediatamente y en el enfrentamiento Bill se sacrifica y permite que le borren la memoria para salvarlos. Al final de la serie logra reconciliarse con su hermano, deja a ir los resentimientos del pasado y cumple su sueño de navegar por el mundo en busca de aventuras junto a Ford. El personaje se caracteriza por usar un traje acompañado de una fez roja. Stan es introducido en la serie y su caracterización se expande en contenidos como el especial *Shop at Home with Mr. Mystery* y los TV Shorts. También el cómic *Lost Legends* donde se explora la relación con su hermano y sus padres cuando era niño y se descubre que solía amar los cómics. También se expande su personalidad con el Twitter y la página web para su campaña electoral #YesWeStan. A su vez, el juego creado por fans *Swooning Over Stans* expande la caracterización del personaje, al igual que muestra cómo sería una relación romántica con él. Los fanzines presentados en el capítulo 3 también exploran varios rasgos de su personalidad, el abuso que sufrió cuando joven y como serian sus aventuras junto a Ford tras el final de la serie.

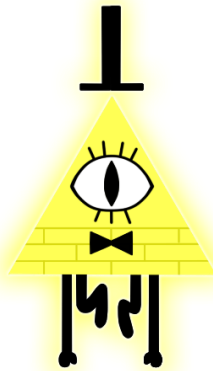
- Ford Pines: Stanford Pines es inicialmente un hombre inteligente, entusiasta, tímido



y narcisista, el cual está obsesionado con lo paranormal. Tiene polidactilia, una condición por la que tiene seis dedos en cada mano y es esto lo que lo lleva a interesarse por las cosas extrañas y paranormales. Su actitud narcisista lo llevó en su juventud a confiar en el demonio Bill y permitirle entrar a su mente, pero luego de descubrir la verdadera naturaleza de Bill, y lo peligroso que este podía ser, se volvió obsesivo y paranoico y decidió no volver a confiar en nadie. Esto a tal punto que dejó que le pusieran una cobertura metálica en su cerebro para evitar que Bill entrara

a su mente. Reencontrarse con su hermano Stanley y conocer a Dipper y Mabel cambió su perspectiva del mundo lo que lo llevó a reconsiderar su actitud narcisista y solitaria. El personaje se caracteriza por usar una gabardina y sus seis dedos. Ford es introducido en la serie y su caracterización se expande principalmente en el *Journal 3* el cual al estar parcialmente escrito deja ver el desarrollo de su personaje, su relación con Bill Cipher y su transformación hacia la paranoia y la obsesión. También sus aventuras en el multi-universo, sus batallas contra Bill y cómo después de regresar a Gravity Falls aprende a confiar y encuentra a su familia. En el cómic *Lost Legends* también se explora su obsesión con lo paranormal y la relación con su hermano y sus padres cuando era niño. A su vez, el juego creado por fans *Swooning Over Stans* expande la caracterización del personaje y muestra cómo sería una relación romántica con él. Los fanzines presentados en el capítulo 3 también exploran varios rasgos de su personalidad, sus aventuras en el multi-universo y cómo serían sus aventuras junto a Stan tras el final de la serie.

- Bill Cipher: es un poderoso demonio excéntrico, demente, sociópata, violento y bromista quien encuentra placer y diversión en el sufrimiento de otros. A su vez está orgulloso de considerarse un maniático. Está obsesionado con el poder y quiere expandir su reino de locura y pesadillas por todos los universos conocidos. Su apariencia por lo general ayuda a que otro lo consideren inofensivo, pero no debe ser subestimado. Al no tener un cuerpo tridimensional le es imposible entrar en la dimensión de Gravity Falls y solo puede acceder por medio de los sueños y el espacio donde estos residen el



de los sueños y el espacio donde estos residen el “mindscape”. Bill no cree en las reglas y sigue sus propias convicciones. Se ha mencionado que su dimensión original es la segunda dimensión la cual quemó y destruyó para convertirla en la dimensión de pesadillas. No le gusta Time Baby y por eso decide matarlo cuando adquiere un cuerpo. Cuando poseyó el cuerpo de Dipper afirmó que disfruta el dolor y le parece interesante. Antes de ser eliminado e de la mente de Stan invoca al poder del axolotl para intentar salvarse. El personaje se presenta en la serie y su caracterización se expande por todos los contenidos del proyecto. Esto se puede ver son los mensajes encriptados que deja en los que hace comentarios sarcásticos o anuncia eventos futuros. El AMA realizado por Reddit expande su personalidad y el expresa que solía tener una familia, pero que ya no la tiene. A su vez en el *Journal 3* explica cómo durante años hizo pactos con humanos para que estos construyeran el portal y que Ford fue el único en lograrlo, también como engaño a Ford y su opinión sobre muchos de los eventos narrados. También, en la página secreta del libro *The curse of the Time Pirates Treasure* el Axolotl habla de Bill y algunas de las cosas que dice es que el finge ser, feliz, que desea volver a su hogar y que la única forma de absolver su culpa es invocándolo y redimiéndose en otro lugar y con otra forma. El evento Cipher Hunt también expande su caracterización he incluso lo lleva al mundo real con la estatua real que ahora se encuentra en Confusion Hill en Oregón, Estados Unidos.

- Wendy: Wendy Corduroy es una adolescente relajada, con los pies en tierra y divertida. Es la única mujer de su familia, que consta de sus tres hermanos y su papá, y tiene un aspecto “tomboy”¹⁰⁶. Trabaja a tiempo parcial en “The Mystery Shack”, aunque se queja constantemente de su trabajo. Tiene una actitud positiva, es amigable y rara vez está de mal humor. Ha salido con varios chicos, pero ninguna de sus relaciones ha funcionado. Tiene buenas habilidades físicas. A pesar de ser mayor que los gemelos pasa tiempo con ellos y los trata como iguales. El personaje se presenta en la serie y su caracterización se expande en contenidos como el cómic *Lost legends* y varios de los AU creados por los *fans*.



- Soos: Jesus “Soos” Ramires es un hombre amable, recursivo, torpe y a veces ingenuo. Está siempre dispuesto a ayudar y tras conocer a los gemelos se hacen amigos inmediatamente. Soos tiene un apego emocional con Stan, puesto que lo ve como una figura paterna en comparación con su propio padre al que nunca conoció, y quiere ser como él. Trabaja como todero en “The Mystery Shack” y es muy hábil para reparar cosas. Vive con su abuelita que fue quien lo crió. Haría lo que fuera por proteger a las personas que quiere. No es muy bueno hablando con mujeres, pero conoce a Melody y comienza a salir con ella. Al finalizar la serie Stan lo deja encargado de “The Mystery Shack”. El personaje se presenta en la serie y su caracterización se expande en contenidos como los cortos animados, donde se puede ver su carácter torpe y a la vez divertido, y el cómic *Lost legends*, donde se puede ver su relación con los miembros de la familia Pines.



¹⁰⁶ “Es una persona de género y sexo femenino que sólo cambia su apariencia hacia la que se considera heteronormativamente ‘MASCULINA’”. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Tomboy>

- Gideon: Gideon Gleeful, Li'l Gideon es un niño mimado, manipulador, abusivo,



astuto y tiene una apariencia tierna. Es un autoproclamado psíquico y desea acabar con su competencia Stan y “The Mystery Shack”. Su abuso y manipulación se puede ver por la forma en que trata a sus padres obligándolos a hacer lo que él quiere y volviéndose violento cuando no lo consigue. Gideon está enamorado de Mabel y se niega a aceptar que ella no le corresponda, por lo que cree que Dipper y Stan están evitando que estén juntos. Tiene una obsesión

con el poder y por eso quiere adquirir a toda costa los diarios. Sin embargo, al final de la serie, gracias a su confrontamiento con Dipper, reflexiona sobre la manera que ha actuado y mejorar su forma de ser. El personaje es presentado en la serie y su caracterización se expande en contenidos como el especial *Creepy Letters from Lil' Gideon* y el video juego *Li'l Gideon Shrinks Back* donde se explora su carácter obsesivo y manipulativo.

- Pacifica Northwest: Pacifica es una niña egoísta, sarcástica, arrogante y egocéntrica que proviene de una familia adinerada. Al inicio es grosera y mala con Dipper y



Mabel, pero a lo largo de la serie su relación mejora luego de conocer mejor a los gemelos y revelar su verdadera personalidad. Pacifica es controlada fuertemente por sus padres y su mayor miedo es no poder cumplir sus expectativas. Los actos de amabilidad de los gemelos logran conmovirla y paulatinamente cambia su actitud. El personaje es presentado en la serie y su caracterización se expande en contenidos como el cómic *Lost Legends*, donde

se muestra su obsesión con su apariencia, ya que fue criada pensando que la belleza es todo y que debe ser siempre perfecta; sin embargo, luego su interacción con Dipper entiende que el aspecto no lo es todo. A su vez, la página *Shmeb-You-Unlocked* revela que es un fan de un juego llamado *Bloodcraft: Overdeath* y que le gustan los juegos de palabras y la comida frita.

- Old Man McGucket: Fiddleford McGucket es inicialmente un hombre senil, errático



y loco con grandes habilidades mecánicas y conocimiento en robótica. Utiliza su constante creación de artilugios mecánicos y actos de locura para llamar la atención de su hijo y, a la vez, ocultar su constante paranoia y miedo. Posteriormente en la serie se descubre que su actitud loca y paranoica es el resultado de las múltiples veces que borro su memoria para olvidar un encuentro traumático con la

dimensión de pesadillas en la que reside Bill Cipher y los eventos y criaturas paranormales de Gravity Falls. Luego de recuperar una parte de sus recuerdos se evidencia su gran inteligencia y amabilidad. Solía ser buen amigo de Ford y al finalizar la serie se reencuentra con este y reafirma su amistad, logra arreglar la relación con su hijo y reformar su familia y, aun cuando todavía tiene actos un poco extraños, recupera su cordura y se dedica a la creación de inventos. El personaje es presentado en la serie y su caracterización se expande en contenidos como el *Journal 3*, donde se revela su pasado y su trabajo junto a Ford en la creación del portal. A su vez, los especiales *Pocalypse Preppin* y "*Old Man*" *McGucket's Conspiracy Corner Marathon* expanden su caracterización.

De igual forma, la serie introduce muchos otros personajes y criaturas paranormales, las cuales aparecen en los demás contenidos como los cortos animados y el Diario, los cuales explican muchas de las criaturas dándoles cualidades y características que hacen que su existencia en Gravity Falls tenga mayor veracidad, al igual que explican comportamientos que estas tienen no solo en la serie sino también en los cómics o los videojuegos. Esto ayuda a generar la inmersión en el universo y conceder a estos personajes y criaturas como personajes posibles. Un ejemplo de esto es la organización social de los gnomos, lo que explica su afán por conseguir una nueva reina o la clasificación de fantasmas que ayuda entender por qué los fantasmas de la tienda no eran tan peligrosos, pero el que acechaba la mansión Northwest era extremadamente peligroso. También los fanzines creados por los *fans*

introducen una serie de nuevas criaturas que podrían ser parte de Gravity Falls, lo cual expande el universo narrativo; de la misma forma, las versiones del fandom de personajes como el Stanford de la dimensión de “A Better World” o el Bill Cipher del *Demonic Guardias* exploran la posibilidad del multi-universo que la serie propone y la infinidad de personajes que puede ofrecer. Es importante resaltar que tras el acercamiento con las partes del proyecto tanto oficiales como extraoficiales se puede ver que los personajes son uno de los pilares más importantes, ya que es a partir y sobre estos que se construyen muchas de las microhistorias. También muchos de los *fans* tienen una inmersión afectiva muy fuerte con los personajes y, como se vio es esta relación afectiva, lo que los lleva a crear nuevos contenidos y discusiones.

4. 3 Mapa del universo transmedia

Puesto que Gravity Falls tiene una cantidad extensa de contenidos, tanto oficiales como extraoficiales, en el mapa presentado a continuación se encuentran los acontecimientos cronológicos más relevantes, dependiendo de su aporte dentro del universo narrativo de Gravity Falls.

Mapa Universo transmedia

Contenido	Medio/ soporte	Contenido	Medio/ soporte
■ Serie animada	Televisión/ Blu-Ray	■ Search for the Blindeye	Internet
■ Diario 3	Libro impreso	■ The Mystery of Gravity Falls	Internet
■ Cortos animados	Televisión/ Blu-Ray	■ Mystery Tour 2013	Evento mundo real
■ TV Shorts	Televisión/ Blu-Ray/ Online	■ CIPHER Hunt	Evento mundo real/ Internet
■ Lost Legends	Cómic impreso	■ Puzzling Pines	Evento mundo real/ Internet
■ Guía de Misterio y diversión	Libro impreso		
■ Don't color this book	Libro impreso		
■ The Curse of the Time Pirates	Libro impreso		
■ Legend of the Gnome Gemulets	Videojuego/ Nintendo 3DS		
■ Take Back the Falls	Videojuego online		
■ MysteryShackMystery	Videojuego online		
■ Rumbles Revenge (J1) y Pinesquest (J2)	Videojuego online		
■ Cinestory shorts y Cinestory Vol 1- 4	Cómic impreso		
■ Contenidos adicionales y Especiales	Televisión/ Blu-Ray/ Online		
■ Tumblr Gravity Falls oficial	Internet-Tumblr		
■ Vote for Stan Pines 2k16	Internet-Twitter		
■ Reddit - AMAs	Internet-Reddit		
■ Oregon Parks Dept. Twitter	Internet-Twitter		
■ One Crazy Summer	Blu-Ray		
■ Flat World	Internet-AO3		
■ Gravity Falls: Deep Woods	Internet-Youtube		
■ Gravity Falls Anime	Internet-Youtube		
■ It's gonna get weird	Internet-Youtube		
■ Swooning Over Stans	Videojuego online/ Tumblr		
■ Pinesquest 2D	Videojuego online/ Tumblr		
■ Fanzines	Internet/ PDF/ impreso		

Relación con la historia

MH	Macrohistoria	Contenido Oficial
HP	Historia Preliminar	Contenido extraoficial
HPA	Historia Paralela	
HI	Historia Intersticial	
HPR	Historia Periférica	
SEC	Secuela	
PP	Profundización en los personajes	
PE	Profundización en los espacios	
CT	Complementa la historia	
FH	Esta fuera de la historia	
AM	Adaptación Multiplataforma	
PU	Profundización universo	

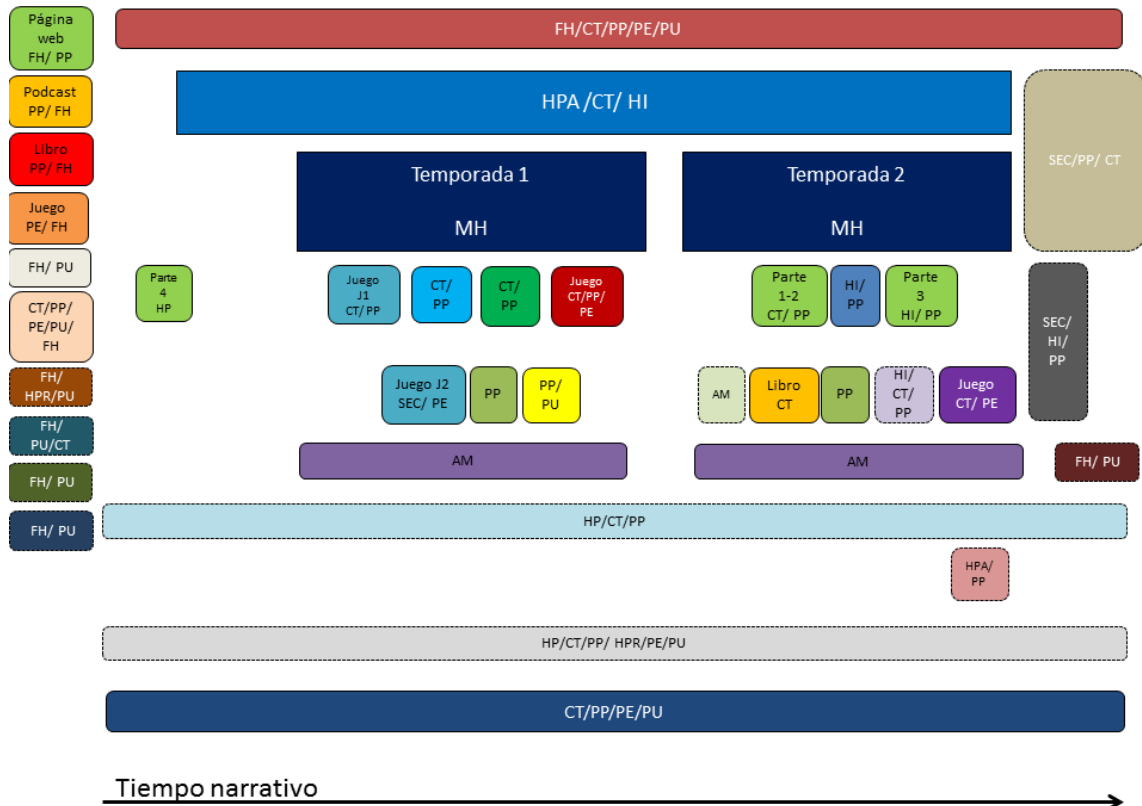


Figura 8. Mapa del universo transmedia oficial y extraoficial. Fuente: elaboración propia a partir del modelo de García y Heredero. 2015, p. 278

4.4 Línea cronología de la evolución del universo transmedia

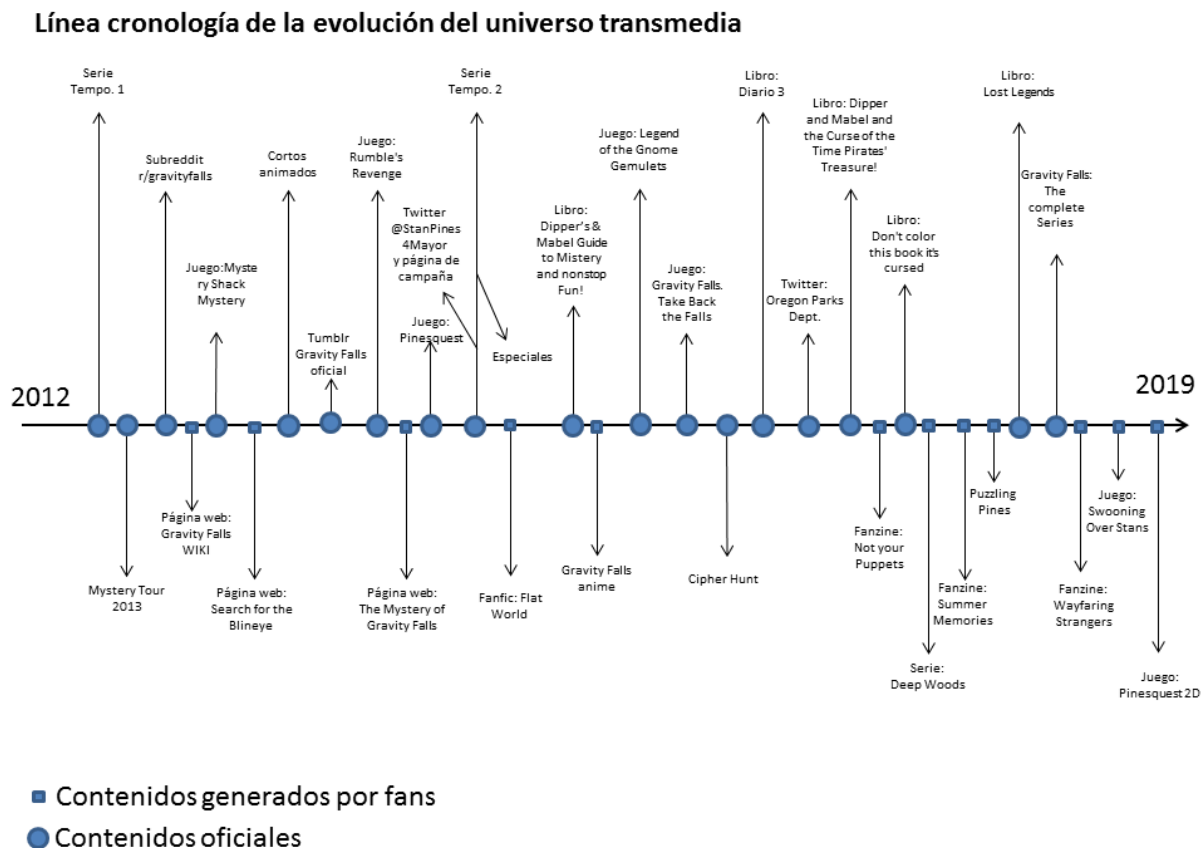


Figura 9 Línea cronológica de la evolución del universo transmedia. Fuente: elaboración propia a partir del modelo de García y Heredero. 2015, p. 282.

4.5 La experiencia Gravity Falls ¿narrativa transmedia?

Gravity Falls logra crear una experiencia satisfactoria puesto que distribuye secretos y datos relevantes a través de todos sus contenidos sin dañar la continuidad o historia de los mismos. De esta forma conocer y entender todas las partes genera satisfacción ya que el consumidor puede entender de mejor forma la historia y el universo que se le está presentando. A su vez, el proyecto deja espacio suficiente para que los consumidores puedan aportarle a esa experiencia, esto se puede percibir sobre todo en los eventos como Cipher Hunt y por la cantidad de contenido creados por fans que se presentaron en el capítulo 3. Como resultado hay un nivel alto de interacción entre fans, lo que aporta a la experiencia puesto que genera espacios de discusión y unión entre los miembros de la comunidad.

Gravity Falls logra cumplir con los aspectos presentados en la pirámide del diseño de experiencia que presenta Reid Hull presentada en el primer capítulo. Primero el desafío/expresión, el cual implica un desafío físico y mental junto con un desafío de creatividad y autoexpresión, que se cumple con los mensajes secreto encriptados en la mayoría de los contenidos que tiene el proyecto, los diferentes concursos y la totalidad de los *fanfics* y *fanart* creados por los fans. Segundo el drama/ sensación, que implica un estímulo físico de los sentidos (tacto, vista, olfato, etc.) y un estímulo mental/ emocional junto a el uso de la imaginación. Este también se puede redirigir a los códigos secretos y criptogramas, el evento Cipher Hunt, la campaña #YesWeStan y las diversas convenciones relacionadas con Gravity Falls, entre otros. Y finalmente, el aspecto social que implica tanto una competencia contra otros, como el compartir, cooperar y crear un vínculo el cual se puede ver con los concursos, en la cooperación entre *fans* de diferentes partes del mundo para crear nuevos contenidos, como la serie *DeepWoods* o los fanzines presentados en el tercer capítulo, la creación de la comunidad Gravity Falls, la cual se manifiesta en el subreddit y los foros e interacciones en redes sociales.

Considerando lo estipulado anteriormente, Gravity Falls es un proyecto el cual tiene más de dos contenidos en plataforma y medios diferentes con los cuales se puede interactuar sin conocimiento previo de los otros contenidos para poder disfrutarlos y entenderlos, alguno de estos contenidos son la serie animada, el *Journal 3*, los corto y especiales animados, y varios de los videojuegos. De igual forma, el proyecto también tiene contenidos los cuales es casi imposible comprender sin el previo conocimiento de otros contenidos, como la serie o el *Journal 3*, estos son: el cómic *Lost Legends*, el videojuego *Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets*, la campaña #YesWeStan y la gran mayoría de los *cross-overs* y AU creados por los *fans*. También hay una serie de contenidos que no aportan nada nuevo a la narrativa, ya que son adaptaciones multimedia de contenidos ya publicados, como los *comics cinestory shorts* y *cinestroy vol 1 al 4*. Sin embargo, cada medio utiliza sus características propias para desarrollar un aspecto específico del contenido que presentan y son muy cuidadosos de mantener una continuidad y coherencia entre las diferentes partes, ya sea en la historia, la personalidad de los personajes o los espacios y tiempos en que suceden las cosas.

Así, el proyecto logra crear un nivel alto de inmersión con los consumidores al igual que su participación con el proyecto ya sea promocionándolo o creando nuevos contenidos sobre el mismo que ayudan a la expansión del universo narrativo. Esto llevó a la consolidación de una comunidad virtual y física, la cual hace presencia en festivales, convenciones, foros y eventos, muy fuerte que ha trascendido el universo ficticio al mundo real. Así Gravity Falls es un proyecto transmedia que tiene contenidos *cross-media* y multimedia y el cual ha creado una comunidad unida y dedicada.

CONCLUSIONES

La presente investigación se da gracias un interés por ampliar los estudios, principalmente desde los ámbitos literarios y editoriales, frente a las narrativas transmedia, su definición y características principales y sus procesos de creación, producción, distribución y consumo. Esto con la intención de entender como estas narrativas logran generar historias compuestas que atraviesan géneros y formatos para crear experiencias de lectura. También se buscó entender su papel en el desarrollo de nuevas formas de creación literaria y artística principalmente por el uso de plataformas digitales de auto publicación, y como esto fomenta la creación de comunidades lectoras específicas de estos contenidos.

Para este propósito se determinó que una narrativa transmedia es una historia contada en varias partes, dos o más, las cuales deben estar en diferentes medios, aprovechando las cualidades específicas de cada medio, y donde cada parte es autónoma, se puede consumir y entender sin conocimiento del resto, al mismo tiempo que colabora en la expansión de la historia y del universo narrativo en el que se encuentra. Los contenidos se pueden clasificar en macrohistoria, que es el contenido central de la narrativa y por lo tanto el que mayor peso tiene en el desarrollo y exposición de la historia; y en microhistorias que complementan y expanden la historia y narrativa de la macrohistoria. De igual forma debe haber una relación con los consumidores y una participación por parte de estos en los procesos de consumo, distribución, divulgación y expansión a partir de la creación de nuevos contenidos y comunidades para compartir y discutir sobre dicha narrativa. De esta forma al interactuar con todas las partes del proyecto se crea una experiencia satisfactoria que permite la inmersión dentro del universo narrativo y la extractabilidad sus componentes para el día a día.

A partir de esto se analizó el proyecto Gravity Falls teniendo en cuenta todas las partes que los conforman, tanto los contenidos oficiales como los creado por los fans, sus procesos de creación, producción y distribución, sus aspectos narrativos y las comunidades que se crearon a partir del mismo, para determinar si es una narrativa transmedia y si crea una experiencia satisfactoria.

En primera instancia se hizo un recorrido y análisis de los contenidos oficiales que conforman Gravity Falls haciendo una descripción de cada uno y de sus procesos de producción. Este análisis muestra que Gravity Falls cuenta más de dos contenidos que pueden consumirse de manera autónoma a la vez que conforman una narrativa consistente y una historia unificada entre todos. Y las representaciones de espacios y personajes son constantes a través de todos los contenidos. De igual forma el proyecto también tiene contenidos *cross-media* y multiplataforma los cuales requieren del conocimiento de otras partes del proyecto, pero ayudan a la expansión de la historia y el universo narrativo.

El proyecto invita la participación y respuesta de sus consumidores/ lectores al introducir códigos y mensajes secretos, una constante presencia en redes sociales y participación en diferentes eventos. Con esto se da paso a el análisis de los contenidos creados por los fans y su relación con el proyecto. En esta parte también se realizó un recorrido y análisis de los contenidos creados por los fans haciendo una descripción de cada uno y de sus procesos de producción. Al igual que mostrar que aspectos del proyecto expanden y cual la relación de sus creadores con respecto al proyecto y a la comunidad de Gravity Falls. Este recorrido por los contenidos generados por fan determino que hay un alto nivel de inmersión afectiva y espacial por parte de estos, especialmente en la creación de lazos afectivos con los personajes, lo que lleva a un compromiso frente al proyecto y una motivación para crear nuevos contenidos que mantengan la continuidad y consistencia de la historia.

Esto también revelo y permitió un acercamiento a una gran cantidad de plataformas y espacios para creación y publicación de estos contenidos al igual que una alta participación en los mismos. De igual forma se vio la fuerza que tienen estos contenidos dentro de la comunidad y que a su vez facilitan espacios para que dicha comunidad pueda mantenerse en contacto, generar discusiones y relaciones afectivas.

De esta forma Gravity Falls logra crear una experiencia transmedia satisfactoria puesto que cada uno de sus contenidos cuenta una historia completa que puede entenderse y disfrutarse, pero el conocimiento general de todos los contenidos genera una satisfacción y una comprensión mayor de la trama y el universo narrativo. A su vez la consolidación de una comunidad virtual y física comprometida hace que la experiencia trascienda del universo ficticio al mundo real.

Con esto se podemos concluir que Gravity Falls es una narrativa transmedia que tiene a su vez una serie de contenidos *cross-media* y multiplataformas la cual logra establecer un universo y una narrativa consistente, a la vez que genera lazos afectivos e inmersivos con sus consumidores. Esto gracias a un cuidado con mantener una continuidad a través de todos sus contenidos y la creación de espacios y personajes bien caracterizados y definidos que permiten su exploración y expansión en diferentes historias en diferentes medios. Esto llevo a la creación de una experiencia transmedia satisfactoria y una comunidad dedicada ayuda a la expansión de la narrativa y el uso de aspectos de la misma para aplicarlos en su vida diaria.

Sin embargo, este análisis también deja abiertos algunos interrogantes sobre las formas de producción de las narrativas transmedia y su influencia en la actualidad. Iniciando con la creación de obras derivadas y su posición dentro de la producción literaria y artística. Cuál es el papel de los denominados fanfics y fanart en estos campos de producción y porque no han entrado a sus campos de estudio. Cuál es el futuro de la literatura, el arte y el entretenimiento, las figuras del autor y el editor, y los parámetros de los derechos de autor en un mundo donde es cada vez más común la auto publicación, la escritura conjunta y participativa de contenidos y el uso de obras, historias y universos ya establecidos para la creación de nuevos contenidos derivados.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes primarias:

Contenidos oficiales:

Braly, Matt (2016) I'm Matt Braly, Storyboard Artist and Director on Gravity Falls. Ask me anything! [Reddit] Recuperado de

https://www.reddit.com/r/gravityfalls/comments/3aj99f/im_matt_braly_storyboard_artist_and_director_on/?depth=1

Disney Enterprises. (2016) Pines 2016. Recuperado de

<http://www.mabelsaidshedmakemeawebsite.com/>

Disney Enterprises. (2018). A Wrong Turn. Recuperado de www.disneyxd.com/awrongturn

Disney Enterprises. (2018). Gravity Falls - PinesQuest [Videojuego web] Recuperado de

<https://lol.disney.com/games/disneyxd-gravity-falls-pinesquest>

Disney Enterprises. (2018). Gravity Falls: Rumble's Revenge [Videojuego web]

Recuperado de <https://lol.disney.com/games/disneyxd-gravity-falls-rumble-s-revenge>

Disney Enterprises. (2018). Mystery Shack Mystery [Videojuego web] Recuperado de

<https://lol.disney.com/games/disneyxd-gravity-falls-mystery-shack-mystery>

Disney Enterprises. (2018). SHMEB-YOU-UNLOCKED. Recuperado de

<https://partners.disney.com/shmeb-you-unlocked>

Disney Enterprises. (2018). Take Back the Falls. [Videojuego web] Recuperado de

<https://lol.disney.com/games/take-back-the-falls>

Disney Enterprises. [Oh My Disney]. (2017, 28 de marzo) Gravity Falls Journal 3

Infomercial | Oh My Disney. [Archivo de video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=2YLFwZBvMGk>

Disney Enterprises. [Oh My Disney]. (2018, 28 de junio) Gravity Falls – Tug-n'-Talk Shmebulock | Oh My Disney. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GneX0gRpKC8>

Gravi-team Falls. (2014-2016) Recuperado de <http://gravi-teamfalls.tumblr.com/>

Hirsch, A. & Doell, B & Renzetti, R & Trost, T. (Productores). (2012-2016). Gravity Falls [serie de televisión]. Los Angeles: Disney Television Animation.

Hirsch, Alex (2014) I am Alex Hirsch, creator of Gravity Falls. Ask me anything! [Reddit] Recuperado de https://www.reddit.com/r/gravityfalls/comments/1kgq85/i_am_alex_hirsch_creator_of_gravity_falls_ask_me/?depth=1

Hirsch, Alex (2018). Gravity Falls. Lost Legends. California, Estados Unidos. Disney Press.

Hirsch, Alex. [AlexHirsch]. (2016, 16 de febrero). Heartfelt thanks to the fans of Gravity Falls! If you watched the whole series through, you're now an honorary member of the Pines family [Publicación Twitter] Recuperado de https://twitter.com/_AlexHirsch/status/699800507171229697

Hirsch, Alex. [AlexHirsch]. (2016, 20 de julio). Let the games begin #FLSKHUKXQW [Publicación Twitter] Recuperado de https://twitter.com/_AlexHirsch/status/755948098036260864

Hirsch, Alex., & Cipher, Bill (2015) I'M BILL CIPHER! I know LOTS OF THINGS! ASK ME ANYTHING! [Reddit] Recuperado de https://www.reddit.com/r/gravityfalls/comments/315yoy/im_bill_cipher_i_know_lots_of_things_ask_me/cpynn77/?depth=1

Hirsch, Alex., & Renzetti, Rob (2016). Gravity Falls. Journal 3. California, Estados Unidos. Disney Press.

Lopez, A. & Ward, B. (Productores). (2018). Gravity Falls. The Complete Series [Blu-ray Colectors Box]. Los Angeles: Disney Television Animation. Distribuido por Shout! Factory

Ramirez, Stephanie., & Cicierega, Emmy (2017) Don't color this book it's cursed, California, Estados Unidos. Disney Press.

Renzetti, Rob., Houghton, Shane., & Ramirez, Stephanie (2014) Dipper's & Mabel Guide to Mystery and nonstop Fun! California, Estados Unidos. Disney Press.

Rowe, Jeffrey. & Hirsch, Alex (2016) Dipper and Mabel and the Curse of the Time Pirates' Treasure!: Select Your Own Choose-Venture. California, Estados Unidos. Disney Press.

StanPines4Mayor (2015-2016) [StanPines4Mayor] I'm Stan Pines, and I approve this message! [cuenta Twitter]. Recuperado de <https://twitter.com/stanpines4mayor>

The Mystery of Gravity Falls [TheMysteryofGF]. (2015, 22 de noviembre) Mystery Shack: Shop at Home with Mr. Mystery [Lista de reproducción de archivos de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqu1KOkjaPsbmNw-5gVV8msSUkyonwTwK>

Ubisoft., & Hirsch, A. (2015) Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets. [Videojuego] Para Nintendo 3DS.

Contenidos extraoficiales:

Archive or Our Own. (2016-2017) Flat Dreams inspired [Haley3] Recuperado de <https://archiveofourown.org/series/738732>

Archive or Our Own. (2016-2017) Flat World [PengyChan] Recuperado de <https://archiveofourown.org/series/467929>

Cicierega, N. (2016, 17 de abril) The final song I wrote for Gravity Falls. It didn't get used, but use your imagination! [web log post] Recuperado de <http://neilblr.com/post/142982667678>

Gravity Falls SubReddit (2019) This subreddit is dedicated to the Disney XD cartoon Gravity Falls, created by Alex Hirsch. [Reddit] Recuperado de <https://www.reddit.com/r/gravityfalls/>

Gravity Falls Wiki. (2018) Gravity Falls Wiki-Home. Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Gravity_Falls_Wiki

Inel, M. [Mike Inel]. (2014, 9 de octubre) What if "Gravity Falls" was an anime [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qdbCNXMRHmo&t=1s>

Inel, M. [Mike Inel]. (2016, 4 de marzo) Gravity Falls: Twins Forever [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=s3y6yGCM-Wo&t=68s>

Inel, M. [Mike Inel]. (2017, 31 de marzo) Reverse Falls (Visual Novel) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=g6N58c0sJKI>

MysterySeeker [MysterySeeker]. (2017, 16 de enero) Gravity Falls: Deep Woods - Quest for the Northwest [1/2] [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XPasWS_qEf8&t=9s

MysterySeeker [MysterySeeker]. (2017, 18 de junio) Gravity Falls: Deep Woods - Quest for the Northwest [2/2] [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ib-3MhdUV4U>

MysterySeeker [MysterySeeker]. (2018, 13 de noviembre) Deep Woods [Lista de reproducción de archivos de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLfQkeZBgHgmQ_c-tT_fQDMiVYmwZGtvRr

MysterySeeker [MysterySeeker]. (2018, 31 de octubre) Gravity Falls: Deep Woods - Deep-Rooted Misunderstanding [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=reDj53ZAzls>

PengyChan. (2016, 20 de febrero) Flat Dreams. [web log post]. Recuperado de https://archiveofourown.org/works/6062122?view_full_work=true

Piemations [Piemations]. (2016, 15 de febrero) Bill Cipher Orders a Pizza (Gravity Falls Parody) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ln3Jm55Abl8>

PsychicPumpkinPi [PsychicPumpkinPi]. (2016, 30 de abril) It's Gonna Get Weird Animatic [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vq5sZPPF9ao>

Sovonight., Isa., Rosie. (2018) Swooning Over Stans (Version 1.1.1) [Videojuego para PC] Descargado de: <https://sovonight.itch.io/swooning-over-stans>

starfleetrambo. (2015, 9 de enero) Garden Falls [web log post] Recuperado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/post/107605794303/prologue-1-2-garden-falls-content-warning>

Tumblr. (2019) Gravity Falls- Deep Woods. [gfdeepwood] Recuperado de <https://gfdeepwoods.tumblr.com/>

Tumblr. (2019) Gravity Falls- Transcendence AU. [transcendence-au] Recuperado de <http://transcendence-au.tumblr.com/>

Tumblr. (2019) Not Your puppets. Fanzine [notyourpuppetsfanzine] Recuperado de <http://notyourpuppetsfanzine.tumblr.com/>

Tumblr. (2019) PinesQuest: (A Romance of) 2Dimensions) [pinesquest2d] Recuperado de <https://pinesquest2d.com/>

Tumblr. (2019) SUMMER MEMORIES [gfzine] Recuperado de <http://gfzine.tumblr.com/>

Tumblr. (2019) Swooning Over Stans. [gfdatingsim] Recuperado de <https://gfdatingsim.tumblr.com/>

Tumblr. (2019) wayfaring strangers [gfwayfaringstrangerszin] Recuperado de <https://gfwayfaringstrangerszine.tumblr.com/>

Tumblr. (2019). Search Demonic Guardians AU [starfleetrambo] Recuperado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/search/Demonic+Guardians+AU>

Tumblr. (2019). Search Gravity Falls. [kiki-kit] Recuperado de <http://kiki-kit.tumblr.com/search/gravity+falls>

Tumblr. (2019). Search Gravity Falls. [moringmark] Recuperado de <http://moringmark.tumblr.com/search/gravity+falls>

Tumblr. (2019). Search Gravity Falls. [starfleetrambo] Recuperado de <http://starfleetrambo.tumblr.com/search/gravity+falls>

Tumblr. (2019). ZERO GRAVITY AU – Official Story Contents [tanosan96] Recuperado de <http://tanosan96.tumblr.com/post/149841490722/zero-gravity-au-official-story-contents>

Wirt M [Wirt M]. (2013, 30 de octubre) Mystery Kids Episode 1 [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zgAwamjVtzQ>

Bibliografía general:

Fanzine. (2018) En RAE [Diccionario web] Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=HbaC>

A Gravity Falls Fansite [fuckyeahgravityfalls] (2017, 28 de julio) For those of you who can't hear the Soos Cast on the Disney website.[Publicación en Tumblr]. Recuperado de <https://fuckyeahgravityfalls.com/post/163141949945>

Archive of Our Own. (2019). Works in Gravity Falls. The Organization for Transformative Works. Recuperado de <https://archiveofourown.org/tags/Gravity%20Falls/works>

Arroyave, Carlos Obando (2016). Persiones digitales. Ciberactivismo, producción transmedia y cultura hacker. Medellín, Colombia. Editorial Universidad de Antioquia.

BadEndFriends Wikia. (2019) Home. Recuperado de https://badendfriends.fandom.com/wiki/BadEndFriends_Wikia

Bernstein, Paula (2013, 3 de diciembre). The 3 Rules of Transmedia Storytelling from Transmedia Guru Jeff Gomez. IndieWire. Recuperado de <https://www.indiewire.com/2013/12/the-3-rules-of-transmedia-storytelling-from-transmedia-guru-jeff-gomez-32325/>

Broitman, Ana Isabel (2015). La Estética de la Recepción. Bases teóricas para el análisis de las prácticas lectoras y otros consumos culturales. En Casanovas, I., Gómez, M. G. y Rico, E. J. (eds.), Actas de las III Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación. 43-52.

Domínguez, Antonio Garrido (1996). El texto narrativo. Madrid, España. Editorial Síntesis S.A.

Fanfiction. (2006) En Urban Dictionary [Diccionario web] Recuperado de <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanfiction>

- Fanfiction.net (2019) Cartoons-Gravity Falls. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/cartoon/Gravity-Falls/>
- García, J., & Heredero, O. (2015) Propuesta para un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono 14, Volumen (13)*, 260-285. Doi: 10.7195/ri14.v13i2.745
- Gravity Falls Wiki. (2019) Books (real world). Recuperado de [https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Books_\(real_world\)](https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Books_(real_world))
- Gravity Falls Wiki. (2019) List of cryptograms. Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/List_of_cryptograms
- Gravity Falls Wiki. (2019) Real world games. Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Category:Real_world_games
- Gravity Falls Wiki. (2019) Search for the Blindeye. Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Search_for_the_Blindeye
- Gravity Falls Wiki. (2019) SFTBE Website Aug 1.png Recuperado de https://gravityfalls.fandom.com/wiki/File:SFTBE_Website_Aug_1.png
- Holly. (2018, 28 de agosto). Entrevista personal [Corro electrónico]
- Imagen arentyoclever. (2019) Recuperada de http://66.media.tumblr.com/ffb33d0c75e47f8de99c822796a8d886/tumblr_ncwk5y2JhJ1sbotlno1_1280.jpg
- Isa. (2018, 5 de septiembre). Entrevista personal [Corro electrónico]
- Jenkins, Henry (2003). *Transmedia Storytelling: Moving Characters From Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling* MIT Technology Review. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, Estado Unidos. New York University Press.

Jenkins, Henry (2009, 12 de diciembre). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. CONFESIONS OF AN ACA-FAN. [Web log post]. Recuperado de

http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Jenkins, Henry (2009, 12 de diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday).

CONFESIONS OF AN ACA-FAN. [Web log post]. Recuperado de

http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, Henry (2011, 31 de julio). Transmedia 202: Further Reflections. CONFESIONS OF AN ACA-FAN. [Web log post]. Recuperado de

http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Kinder, Marsha (1991). Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. California, Estados Unidos. University of California Press.

Lamarca, María Jesús (2018). Hipermedia/ Multimedia. Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Recuperado de

<http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

León Infante, L. (2015). Harry Potter: Narrativas paralelas y fenómenos transmedia (Tesis pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Mas, Helena (2014, 29 de octubre). Multiplataforma, Transmedia o Crossmedia.

Universitat Oberta de Catalunya. [Web log post]. Recuperado de

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/es/uncategorized/multiplataforma-vs-transmedia-vs-crossmedia/>

MysterySeeker. (2018, 11 de septiembre). Entrevista personal [Corro electrónico]

Pratten, Robert (2015). Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners. CreateSpace Independent Publishing Platform. Recuperado de

<http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>

Rodríguez, C. M. (2007). Li(nk)teratura de Kiosko cibernético: Fanfictions en la red. Cuadernos de Literaturas, 12 (23): julio- diciembre, 27-53.

Rose, Frank (2011). The Art of Immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories. Estado Unidos. Ww Norton & Co.

Rosie (2018, 5 de septiembre). Entrevista personal [Corro electrónico]

Ryan, Marie-Laure (2004). La narración como realidad virtual. Barcelona, España. Paidós Ibérica, S. A.

Schaeffer, Jean-Marie (2002). ¿Por qué la ficción? España. Edicione Lengua de Trapo SL

Scolari, Carlos Alberto (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España. Grupo Planeta.

Sovonight. (2018, 5 de septiembre). Entrevista personal [Corro electrónico]

Wattpat (2019) Gravity Falls. Recuperado de <https://www.wattpad.com/search/gravity%20falls>

Wikipedia. (2019). Arte ASCII. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_ASCII

Wikipedia. (2019). DeviantArt. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/DeviantArt>

Wikipedia. (2019). Fanart. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>

Wikipedia. (2019). Tomboy. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Tomboy>

Wikipedia. (2019). Wiki. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

winterbol. (2014) Monsterfalls Complete Info & FAQ [web log post] Recuperado de <http://winterbolt.tumblr.com/post/64514008525/monsterfalls-complete-info-faq>

ANEXOS

Anexo 1

Cuadro Vigenère usado para encriptar mensaje a partir de una clave.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vigen%C3%A8re_square_shading.svg

Anexo 2

Ejemplo mensaje secreto: Código y clave de capítulo 19 de la segunda temporada de *Gravity Falls*.

Código:



Recuperado de <http://themysteryofgravityfalls.com/images/credits/039.jpg>

Clave:



Las letras señaladas dicen: *DIPPYFRESH*

Recuperado de <http://themysteryofgravityfalls.com/images/credits/key/039.jpg>

Anexo 3

Criptogramas y mensajes de la temporada 1 y 2 de *Gravity Falls*.

Temporada 1

Temporada 1		
Capítulo	Criptogramas	Mensaje
Tema de apertura	VWDQ LV QRW ZKDW KH VHHPV	STAN IS NOT WHAT HE SEEMS More
1	ZHOFRPH WR JUDYLWB IDOOV.	WELCOME TO GRAVITY FALLS.
2	QHAW ZHHN: UHWXUQ WR EXWW LVODQG.	NEXT WEEK: RETURN TO BUTT ISLAND.
3	KH'V VWLOO LQ WKH YHQWV.	HE'S STILL IN THE VENTS.
4	FDUOD, ZKB ZRQ'W BRX FDOO PH?	CARLA, WHY WON'T YOU CALL ME?
5	RQZDUGV DRVKLPD!	ONWARDS AOSHIMA!
6	PU. FDHVDULDQ ZLOO EH RXW QHAW ZHHN. PU. DWEDVK ZLOO VXEVWLWXWH.	MR. CAESARIAN WILL BE OUT NEXT WEEK. MR. ATBASH WILL SUBSTITUTE.
7	KZKVI QZN WRKKVI HZBH: "ZFFTSDCJSTZWHZWF!"	PAPER JAM DIPPER SAYS: "AUUGHWXQH GADSADUH!"
8	V. KOFIRYFH GIVNYOVB.	E. PLURIBUS TREMBLEY. More
9	MLG S.T. DVOOH ZKKILEVW.	NOT H.G. WELLS APPROVED. More
10	HLIIB, WRKKVI, YFG BLFI DVMWB RH RM ZMLGSKI XZHGOV.	SORRY, DIPPER, BUT YOUR WENDY IS IN ANOTHER CASTLE. More
11	GSV RMERHRYOV DRAZIWH RH DZGXRMT.	THE INVISIBLE WIZARD IS WATCHING.
12	YILFTSG GL BLF YB SLNVDLIP: GSV XZMWB.	BROUGHT TO YOU BY HOMEWORK: THE CANDY.
13	SVZEB RH GSV SVZW GSZG DVZIH GSV UVA.	HEAVY IS THE HEAD THAT WEARS THE FEZ.
14	14-5-24-20 21-16: "6-15-15-20-2-15-20 20-23-15: 7-18-21-14-11-12-5'19 7-18- 5-22-5-14-7-5."	NEXT UP: "FOOTBOT TWO: GRUNKLE'S GREVENGE."
15	22-9-22-1-14 12-15-19 16-1-20-15-19 4- 5 12-1 16-9-19-3-9-14-1.	VIVAN LOS PATOS DE LA PISCINA.
16	SXEHUWB LV WKH JUHDWHVW PBVWHUB RI DOO DOVR: JR RXWVLGH DQG PDNH IULHQGV.	PUBERTY IS THE GREATEST MYSTERY OF ALL ALSO: GO OUTSIDE AND MAKE FRIENDS.
16	2-21-20 23-8-15 19-20-15-12-5 20-8-5 3- 1-16-5-18-19?	BUT WHO STOLE THE CAPERS?
17	8-1-16-16-25 14-15-23, 1-18-9-5-12?	HAPPY NOW, ARIEL? More

18	OLHV More	LIES
18	9-20 23-15-18-11-19 6-15-18 16-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-7-19!	IT WORKS FOR PIIIIIIIIIIIIIIIGS!
19	PBVWHUB VKDFN	MYSTERY SHACK
19	SLWW	PITT
19	OAUVG	MYSTE
19	EWTUG AQW OCTKNAP	CURSE YOU MARILYN
19	20-15 2-5 3-15-14-20-9-14-21-5-4...	TO BE CONTINUED...
19	<p>▲Z33 5W0V0V0 V03994</p> <p>53VWV3.</p>	LIAR MONSTER SNAPPY DRESSER.
19		NEXT WEEK: XYLER AND CRAZ'S BODEXCELLENT RADVENTURE.
20	ELOO LV ZDWFKLQJ	BILL IS WATCHING
20	18-5-22-5-18-19-5 20-8-5 3-9-16-8-5-18-19	REVERSE THE CIPHERS
20	5W0'0 V30 9Z0!	DON'T EAT HIM!
20	<p>09V 9W30303 99V0 9W090V0V0</p> <p>9Z00 W9V0 3 930V930 0W</p> <p>3093030V 0V9 9W3030 308</p> <p>9V30308 3 0V9 V30 30</p> <p>9309308'N >08V3030308309 W9</p> <p>09V >030V30V. 909, 30 9Z00</p> <p>93W33303 9V0 93030 0W</p> <p>V0303 030309 0W 9V</p> <p>9303030.</p>	THE PORTAL WHEN COMPLETED WILL OPEN A GATEWAY TO INFINITE NEW WORLDS AND HERALD A NEW ERA IN MANKIND'S UNDERSTANDING OF THE UNIVERSE. PLUS, IT WILL PROBABLY GET GIRLS TO START TALKING TO ME FINALLY.
20	5-19-23-6-21-16 18-9-6 4-16-19 22-12-15-10-20-19-25-19	SEARCH FOR THE BLINDEYE

Revisado en https://gravityfalls.fandom.com/wiki/List_of_cryptograms

Temporada 2

Temporada 2		
Capítulo	Criptogramas	Mensaje
1	5-19-23-6-21-16 18-9-6 4-16-19...	SEARCH FOR THE...
1	6-12-1-7	FLAG
1	TEV FP TBKAV PL MBOCBZQ	WHY IS WENDY SO PERFECT
1	ZDWFK RXW	WATCH OUT
1	NLOO PH SOHDVH	KILL ME PLEASE
1	SMOFZQA JDFV	WELCOME BACK
1	4-16-19 11-23-10 20-9-1-10-5-4-23-15-6-5 15-5 2-19-6-25 21-12-19-2-19-6	THE MAN DOWNSTAIRS IS VERY CLEVER
1	21-23-10 16-19 16-15-20-19 16-15-5 8-12-23-10-5 18-9-6-19-2-19-6?	CAN HE HIDE HIS PLANS FOREVER?
2	010100000111010101110 1000010000001100001 011011000110110000100 000011100110110100101 11100000100000011100 000110100101100101011 000110110010101110011 00100000011101000110 11110110011101100101011 10100011010000110010 10111001000100001	PUT ALL SIX PIECES TOGETHER!
2	ㄗㄨㄨ ㄗㄨㄨ ㄗㄨㄨㄨ	ICE ICE BABY
2	ㄗㄨㄨ ㄗㄨㄨㄨ? ㄗㄨㄨ ㄗㄨㄨㄨㄨ?	AM I ME? IS HE ME?
2	OOIY DMEV VN IBWRKAMW BRUWLL	WHAT KIND OF DISASTER INDEED
2	15-11-8-6-9-8-19-6 3-5-19 9-18 11-23-21-16-15-10-19-6-25 21-9-3-12-20	IMPROPER USE OF MACHINERY COULD
2	12-19-23-20 4-9 3-4-4-19-6 21-23-4-23-5-4-6-9-8-16-19	LEAD TO UTTER CATASTROPHE
3	NLMXQWWN IIZ LZFNF	REMEMBER BIG HENRY
3	9-12-20 11-23-10 5-12-19-19-8-15-10-17 9-10 4-16-19 17-6-19-19-10	OLD MAN SLEEPING ON THE GREEN
3	21-23-10'4 16-19-12-8 22-3-4 1-9-10-20-19-6 1-16-23-4 16-19'5 5-19-19-10	CAN'T HELP BUT WONDER WHAT HE'S SEEN
4	KFIV VMVITB, MLG HPRM ZMW YLMV	PURE ENERGY, NOT SKIN AND BONE
4	IRHRMT ORPV GSV HSVKZIW GLMV	RISING LIKE THE SHEPARD TONE
4	ZLGGOH	WIDDLE

7	17-15-20-19-9-10'5 4-23-10-4-6-3-11-5, 11-15-5-5-8-19-12-12-19-20 4-23-4-4-9-9-5,	GIDEON'S TANTRUMS, MISSPELLED TATTOOS,
7	5-16-23-10-20-6-23'5 6-19-14-19-21-4-15-9-10-5, 5-9-21-15-19-4-25'5 2-15-19-1-5,	SHANDRA'S REJECTIONS, SOCIETY'S VIEWS,
7	23 18-19-23-6 9-18 1-15-4-21-16-19-5, 23 12-15-18-19 9-18 6-19-17-6-19-4,	A FEAR OF WITCHES, A LIFE OF REGRET,
7	4-16-19-5-19 23-6-19 4-16-19 4-16-15-10-17-5 4-16-23-4 4-16-19-25 4-6-25 4-9 18-9-6-17-19-4	THESE ARE THE THINGS THAT THEY TRY TO FORGET.
8	FOC'T FW MVV VIBE EZBAV KF NOW KTB'K FO IHG BBAV VIBE.	DON'T DO THE TIME CRIME IF YOU CAN'T DO THE TIME TIME.
8	14-9-15-10 4-16-19 4-15-11-19 8-23-6-23-20-9-26 23-2-9-15-20-23-10-21-19 19-10-18-9-6-21-19-11-19-10-4 5-7-3-23-20-6-9-10!	JOIN THE TIME PARADOX AVOIDANCE ENFORCEMENT SQUADRON!
8	17-6-19-23-4 16-9-3-6-5!	GREAT HOURS!
8	5-9-12-15-20 22-19-10-19-18-15-4-5!	SOLID BENEFITS!
8	5-15-17-10 3-8 25-19-5-4-19-6-20-23-25!	SIGN UP YESTERDAY!
9	O SAM KVGs.	I EAT KIDS.
9	23-4 4-16-19 8-12-23-25 9-6 23-4 4-16-19 18-23-15-6,	AT THE PLAY OR AT THE FAIR,
9	15 23-12-1-23-25-5 5-19-19 4-16-19-11 5-4-23-10-20-15-10-17 4-16-19-6-19	I ALWAYS SEE THEM STANDING THERE.
9	20-6-19-5-5-19-20 15-10 22-12-23-21-13 4-16-19-25'6-19 9-10 11-25 12-23-1-10,	DRESSED IN BLACK THEY'RE ON MY LAWN,
9	22-3-4 1-16-19-10 15 4-3-6-10 11-25 16-19-23-20 4-16-19-25'6-19 17-9-10-19	BUT WHEN I TURN MY HEAD THEY'RE GONE.
10	PYOL YS QH LLDJW: UAH DNCVFW ZTCKW XKG WFFWWKNLLMRP? WISAGCXJ AR WKUISW! DPX WDSUKXR: LLH UBFO.	NEXT UP ON UTBAHC: DID ALIENS WRITE THE CONSTITUTION? CRAWDADS IN TIARAS! AND FLORIDA: THE SHOW.
10	5-4-23-10-15-5-10-9-4-1-16-23-4-16-19-5-19-19-11-5	STANISNOTWHATHESEEMS
10	5-4-23-10-15-5-10-9-4-1-16-23-4-16-19-5-19-19-11-5	STANISNOTWHATHESEEMS
10	5-4-23-10-15-5-10-9-4-1-16-23-4-16-19-5-19-19-11-5	STANISNOTWHATHESEEMS
11	ᄇᄂ ᄇᄂᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂᄂᄂ ᄂ ᄂᄂᄂ ᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ. ᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ ᄂ ᄂᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂ? ᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂ ᄂᄂᄂᄂᄂᄂᄂᄂᄂ.	MY COMPASS GOES HAYWIRE THE CLOSER I GET TO THEM. DOES THIS MEAN WHAT I THINK IT DOES? THE ANSWER MAY BE UNDERGROUND.
11	JXYDPHQW	GUVAMENT
11	LAR ZPUHTFTY XWEUPJR GHGZT	THE ORIGINAL MYSTERY TWINS
11	4-16-15-6-4-25 25-19-23-6-5 23-10-20 10-9-1 16-19'5 22-23-21-13	THIRTY YEARS AND NOW HE'S BACK

11	4-16-19 11-25-5-4-19-6-25 15-10 4-16-19 11-25-5-4-19-6-25 5-16-23-21-13	THE MYSTERY IN THE MYSTERY SHACK
12	TIZOLHAJSIW CKMMWZPMKQ: GLY KJQBH	BACKUPSMORE UNIVERSITY: YOU TRIED
12	23 5-4-3-22-22-9-6-10 4-9-3-17-16 10-19-1 14-19-6-5-19-25 10-23-4-15-2-19	A STUBBORN TOUGH NEW JERSEY NATIVE
12	18-15-12-22-6-15-21-13 1-23-5-10'4 4-9-9 21-6-19-23-4-15-2-19	FILBRICK WASN'T TOO CREATIVE
12	16-23-2-15-10-17 4-1-15-10-5 1-23-5 10-9-4 16-15-5 8-12-23-10	HAVING TWINS WAS NOT HIS PLAN
12	5-9 16-19 14-3-5-4 5-16-6-3-17-17-19-20 23-10-20 10-23-11-19-20 22-9-4-16 5-4-23-10	SO HE JUST SHRUGGED AND NAMED BOTH STAN
12	YROO XRKSVI GIRZMTOV	BILL CIPHER TRIANGLE
13	VXFQLKB-AYRTHHEJ!	EXCELSI-WHATEVER!
13	18-3-10 23-10-20 17-23-11-19-5 23-6-19 17-6-19-23-4 20-15-5-4-6-23-21-4-15-9-10-5	FUN AND GAMES ARE GREAT DISTRACTIONS
13	22-3-4 5-11-23-12-12 4-16-15-10-17-5 21-23-10 16-23-2-19 21-16-23-15-10 6-19-23-21-4-15-9-10-5	BUT SMALL THINGS CAN HAVE CHAIN REACTIONS
14	CWZSQVQBEWZSQVQBEWZSQVQMPHKD 'MZ!	GIIIIIIIIIIIIIIIIIIIITTTTT 'EM!
14	22-19 1-23-6-25 9-18 1-16-9-11 25-9-3 22-19-12-15-4-4-12-19	BE WARY OF WHOM YOU BELITTLE
14	22-15-17 8-6-9-22-12-19-11-5 21-23-10 5-4-23-6-4 9-3-4 1-15-20-20-12-19	BIG PROBLEMS CAN START OUT WIDDLE
15	ᄀᄁᄂᄃ & ᄄᄅᄆᄇ	BLACK & WHITE
15	ᄈᄉᄊᄋ ᄌᄍᄎᄏ ᄐᄑ; ᄒᄓ; ᄔᄕ ᄖ; ᄗ; ᄘ; ᄙ; ᄚ __ᄛᄜ; ᄝᄞ ᄟ	THINK LIAR ON; AP; ES N; R; M; S; D __TE; PY R
15	ᄠᄡ ᄢᄣᄤᄥᄦ ᄧᄨᄩ ᄪᄫ ᄬᄭᄮᄯ ᄰᄱᄲᄳ ᄴᄵᄶᄷᄸ ᄹᄺᄻᄼᄽᄾᄿ. ᄾ ᄿᄾ ᄿᄾᄾᄿᄾᄿ, ᄾ ᄿᄾᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿᄾᄿ, ᄾ ᄿᄾᄾᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾᄿ, ᄾ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾᄿ: ᄿᄾᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿᄾ ᄿᄾᄿ.	IT STARTED WITH BAD DREAMS WHICH BECAME NIGHTMARES. I WAS FOOLISH, I WANTED ANSWERS, I PAINTED THE SYMBOLS, I SAID THE WORDS: WHEN GRAVITY FALLS AND THE EARTH BECOMES SKY FEAR THE BEAST WITH JUST ONE EYE.

18	10-9-1 15-4'5 4-15-11-19 4-9 5-4-23-6-4 4-16-19 18-3-10	NOW IT'S TIME TO START THE FUN
18	15 23-12-1-23-25-5 12-9-2-19 21-9-6-6-3-8-4-15-10-17 12-15-2-19-5	I ALWAYS LOVE CORRUPTING LIVES
18	10-9-1 12-19-4'5 5-19-19 1-16-15-21-16 8-15-10-19-5 5-3-6-2-15-2-19-5	NOW LET'S SEE WHICH PINES SURVIVES
19	FZPO YSU BQSHZ LTLY FR LV UCC IFJ CIYHO LTEYWKQWUW II P KFAQJ JKQASPJE'W LLOMKXQNFR FLWEDGI	CRAZ AND XYLER WENT ON TO RUN THE LEGAL DEPARTMENT AT A MAJOR CHILDREN'S TELEVISION NETWORK
19	1-16-19-10 9-10-19 17-19-4-5 4-6-23-8-8-19-20 15-10-5-15-20-19 4-16-19 8-23-5-4	WHEN ONE GETS TRAPPED INSIDE THE PAST
19	20-6-19-23-11-5 21-23-10 4-3-6-10 4-9 10-15-17-16-4-11-23-6-19-5 18-23-5-4	DREAMS CAN TURN TO NIGHTMARES FAST
20	KVOU VTKSE XVREOW DQTMJKGD MF KNLJH CVE 900 YCHJZ OH XXFB PJPSKC FVQUSIOV LHP: FRNLLCDBFBF	SOOS LATER FORCED MCGUCKET TO WATCH ALL 900 HOURS OF NEON CRISIS MECHABOT BOY: REVELATIONS
20	4-19-10 5-25-11-22-9- 5 8-12-23-21-19-20 23-6-9-3-10-20 23 1-16-19-19-12	TEN SYMBOLS PLACED AROUND A WHEEL
20	16-23-10-20 15-10 16-23-10-20 4-16-19-25'12-12 22-9-10-20 4-16-19 5-19-23-12	HAND IN HAND THEY'LL BOND THE SEAL
20	22-3-4 22-6-19-23-13 4-16-19 21-16-23-15-10, 23-10-20 8-23-25 4-16-19 21-9-5-4	BUT BREAK THE CHAIN, AND PAY THE COST
20	4-16-19 8-6-9-8-16-19-21-25 1-15-12-12 23-12-12 22-19 12-9-5-4	THE PROPHECY WILL ALL BE LOST
20	ZMFUIGV PSHP IGK AGTAYAG TRMNE VVGSQW KLE JOJXU GIMWZ	SECRETS LOST AND STATUES FOUND BEYOND THE RUSTY GATES
20	GLCOPRP GOOGWMJ FXZWG	GOODBYE GRAVITY FALLS
20	18-23-20-19-20 8-15-21-4-3-6-19-5 22-12-19-23-21-16-19-20 22-25 5-3-10	FADED PICTURES BLEACHED BY SUN
20	4-16-19 4-23-12-19'5 4-9-12-20, 4-16-19 5-3-11-11-19-6'5 20-9-10-19	THE TALE'S TOLD, THE SUMMER'S DONE
20	15-10 11-19-11-9-6-15-19-5 4-16-19 8-15-10-19-5 5-4-15-12-12 8-12-23-25	IN MEMORIES THE PINES STILL PLAY
20	9-10 23 5-3-10-10-25 5-3-11-11-19-6'5 20-23-25	ON A SUNNY SUMMER'S DAY

Revisado en https://gravityfalls.fandom.com/wiki/List_of_cryptograms

Anexo 4

Imagen combinada de créditos emitidas durante la segunda temporada de Gravity Falls.



Recuperado de <http://themysteryofgravityfalls.com/images/smallpicture.jpg>

Anexo 5

Criptogramas y mensajes de los cortos animados

Dipper's Guide to the Unexplained

Cortos animados		
	Criptograma	Mensaje
Candy Monster	[13) 8,9,10] [14,17,22	THE DAR
Candy Monster	IURP WKH ILUVW XQWLO WKH ODVW VHDUFK WKH	FROM THE FIRST UNTIL THE LAST SEARCH THE
Stan's Tattoo	[1)14] [2)5,24 3)3] [5)7,9]	I WAS SO
Mailbox	[6)33,40,46 9)1,18] [10)32,33][39	BLIND HE L
Lefty	[17)6,12 20) 3,4]	NEAR
Lefty	WKHP DOO ZHOFRPH WR JUDYLWB IDOOV	THEM ALL WELCOME TO GRAVITY FALLS
Tooth	[14)21,30,32 15)13,20][22 16)20	KNESS IS
Tooth	FRGHV RI FUHGLWV SDVW RQH PHDQV RQH VR VHDUFK	CODES OF CREDITS PAST ONE MEANS ONE SO SEARCH
The Hide- Behind	11)4,12,18] [12)8,9][17,18]	IED TO ME
		Mensaje completo: I WAS SO BLIND. HE LIED TO ME. THE DARKNESS IS NEAR.
	Números en rojo	FROM THE FIRST UNTIL THE LAST SEARCH THE CODES OF CREDITS PAST ONE MEANS ONE SO SEARCH THEM ALL WELCOME TO GRAVITY FALLS.

Revisado en https://gravityfalls.fandom.com/wiki/List_of_cryptograms

Anexo 6

Criptogramas y mensajes de los libros de *Gravity Falls*

Journal 3

Codes from first pages

Journal 3		
Página	Criptogramas	Mensaje
Cubre cubierta	Letras en color azul	stay weird
Cubre cubierta	᠊ᠢ᠎ᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	BUY THIS BOOK
Vol. 3 page	Ad astra per aspera!	Through hardships to the stars!
June 18 page	ᠠᠯᠢ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	IVE BEEN INSIDE YOUR MIND SIXER I KNOW YOUR SECRETS
Gnome page	ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	THEYRE TOO DUMB TO POSSESS IVE TRIED
Myself page	ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	BIRTHDAY JUNE FIFTEENTH DEATHDAY SOONER THAN YOU THINK
	ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	LITTLE CATHY WHAT A DREAM HELD HER HAND AND MADE HER SCREAM
	ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	SPYING ON YOU WAS A BREEZE THERE ARE EYES INSIDE THE TREES
Leprecorn page	ZDWFK RXW	WATCH OUT
	NLOO PH SOHDVH	KILL ME PLEASE
The Bottomless Pit page	ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ ᠠᠮᠤᠯᠤᠳᠤ	SOME OF THIS JUNK ENDED UP IN MY DIMENSION

<p>A Bit of History page</p>	<p>ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ</p>	<p>ASKED SHAMAN TO BUILD FIRST PORTAL BIG MISTAKE THE THING WAS MADE OUT OF TWIGS GUY LIT HIMSELF ON FIRE TO TRY TO END MY REIGN DRAMA QUEEN</p>
<p>Blendin Letter page</p>	<p>Wml, Haexrv scl Zett! Opwclvr ztzt. M'e rcevwbpcy dxdvry xv glw nmnv 1883, scl V las bumk amgxwg qa lgemf xzpb vx odcyh gcm qeq gmnz nwh. (M ydb glw xlre xgwz xzt ubzat "Zrxmvg Oeuzenvvh bb xzt Xnwl Ponmf 3," lpvz xa eiijqev kqraaco ssj lqzi Sriqjen neikwurr.) Qdc'ii hgwoetag tsl p tbx gu yhikiqbrk, pvq exime xzt miifia bj Otqehoporhdv, zef, X lbr'l qtnqw nwh! Wg wmei'k lpxn zpxcift!: Njltz Tpgqvny, A lif kwibvry p TBX gu nyec uwe pghqak s vtnhapbbv xxoux ld bjs uwqyhjtv. Rzwc busmvp V kgi ul ngq jngc (ipnrch nbv lwig, fq ipr asn!), ul jwatba gunvgwga xih knpdxvt qw wcexxjt amuzvqwh. Bvqw Qioc zxufidu knpdtl zi Fd-Nemwclvr Taiaha! Lb cgj saso lpxn ai'a ymct bb pakm ymct buel? Ycfx sh Q jek ipvrxcvt M odcyh yxdr efnbumfv nbv Lxur Fsqg'f vwhxrgl, ipvw otqeh lgqnryam tyq hpbaws cc mf bg qvwpuvf efs anmv ipnx zt ebyds onow hcei Lxur Fsqg aintz oslwmeiv bm nksxv. Npd X pnh ld lb ash auect pvw zpvq! M'nt vrzvg jrif vzrel pb zecxvt hwrqfmgca hrvtz cvwhahvw, pvq, awat, lsm zvba lwm eiki! Euif X ijsct, buel hbhtas bemscoyi zpl hwws ul fgsq gs lgiid ipesmvp gmet iah vtagvgn bui wcbvww jvzwgar—efs Bvqw Qioc, ldw! Yyuzqyc, Lxur Fsqg vwf'i lrev...tfnlag. Vx oxyt xszm brw ipbykpvq cwpzf jgg pvw edtrgmamf xg gmpsfhvxmim, nrv lpr lwm hg, qwl, mk wm tsfci oi ugiaoq! lpr xabm nkwcbf edhw fyjkqiv—iprc gctl wwcl glwx usdd-xesbtkgmgca byl dv qefvmesmh uwwkwaw. Tjb Ysdep nrv Scahygma awgm SYJXWHW sqwhx owig M vxl! Bj udceww, ipvw etiaw lwig xztz mk p lqvwcavsf—lqqi epvuyfi ws eytvgw lggvry iw smfs ur efs jemfv ur xg ycfxarm. Oyl xb jek pty e exagect! Bui dpag xzxvt M opvg mk iw ts tpxk xg yivp, kd Q'ii ttma lasqak gjb vr lwm ceki. Qg ash nhr xdz n azxtr—wwtqak lwm fmywbf, gzpbgmfv evxz wqfxggqped uqytjta, imkxbvry ipr '50w ld bec ld trejc bui Llqfx. (A pkpmvtgedag gaahbrh en iaodt iah udcyh'f enpc uwe e otmx.) M opvgiv iw plwrs byl ipr sds Erwl, iwb, fmi euif X beenttrh ztzt, M srkvhwcbnpgdn ictwprzh jxoux ac nesfi ws e lgivr scl zc lxur xsem jek hpnxltzrh acbb jaubl tatkrw. (Saab, M lwqao lwm gvsxv zmywb uent obrw dns xzt znmhd. Pbtwucypq ipnx ahv'g mf ipr lahbbvq qwbok!)</p>	<p>Hey, Dipper and Mabel! Blendin here. I'm currently living in the year 1883, and I hid this letter in hopes that it would one day reach you. (I got the idea from the movie "Return Backwards to the Past Again 3," which is required viewing for Time Academy freshmen.) You've probably got a lot of questions, and after the events of Weirdmageddon, man, I don't blame you! So here's what happened: After Globnar, I was getting a LOT of flak for losing a gladiator fight to two children. Even though I got my job back (thanks for that, by the way!), my fellow officers kept calling me hurtful nicknames. Time Baby himself called me No-Friendin Blandin! Do you know what it's like to live like that? Just as I was thinking I would give anything for Time Baby's respect, this weird triangle guy showed up in my dreams and said that he would make sure Time Baby never bothered me again. All I had to do was shake his hand! I've never been great at making decisions under pressure, and, well, you know the rest! When I awoke, that stupid triangle had used my body to travel through time and destroy the entire universe—and Time Baby, too! Luckily, Time Baby isn't dead...exactly. It will take one thousand years for his molecules to reconstitute, and when they do, boy, is he gonna be cranky! The time agents also survived—they only send their holo-projections out on dangerous missions. But Lolph and Dundgren were FURIOUS about what I did! Of course, this means that there is a dimension-wide manhunt of agents trying to find me and bring me to justice. But it was all a mistake! The last thing I want is to go back to jail, so I've been hiding out in the past. It was fun for a while—seeing the sights, chatting with historical figures, visiting the '50s to try to learn the Twist. (I accidentally twisted my ankle and couldn't walk for a week.)</p>

	<p>Pvlasn, Q wyki enr1tl gs kpg asl iw jsjgg nfgjb zi! A'km zefporh ld jyifs qa xg ipr tgecyeut, iah A vwg e bdj nw s ewpowi enxuw zrtszzez. X'dr edhw pemvpg sft ws xzdar ggdt tsds zhwh-tzn hahmnwwh buel'gm fs hdxhpsg qa xztar xabmf, efs Q nq dddvry ipr rghbnpyxi! Glscsf jgg iyp qdce lwax, nrv xn nrq iqzi svmaxk rwzi ddwxmfv nbv et, brpd iprq qdc qsf'i saso cwglaco!</p> <p>Opwclvr Tamansbqa Fdpvqmf, 1883</p>	<p>I wanted to check out the old West, too, but when I traveled here, I accidentally appeared right in front of a train and my time tape was shattered into fifty pieces. (Also, I think the train might have gone off the rails. Hopefully that isn't in the history books!)</p> <p>Anyway, I just wanted to say not to worry about me! I've managed to blend in to the populace, and I got a job as a pocket watch repairman. I've also caught one of those cool gold rush-era diseases that're so popular in these times, and I am loving the nostalgia! Thanks for all your help, and if any time agents come looking for me, tell them you don't know nothing!</p> <p>Blendin Blenjamin Blandin, 1883</p>
<p>The Great Secret of the Great Flood page</p>	<p>ቶቦሽጵ ሠጋጋሽ ሠቶጋ ሴጋጠጋሰቶጋ ሠጋጠጠ ቆጋጠጠ ሠጋጋ ሰጋ ሰጋ ሰጋ</p>	<p>DONT CARE FOR PRESTONS FACE MIGHT FIX IT ONE DAY</p>
<p>Spells page</p>	<p>Fuhhs1hu wkdq crpelhv: orfdo lxqhudo Gluhfwru Ylfwru Ydohqwlqr & klv vrq, "Juhjyb Y."</p>	<p>Creepier than zombies: local Funeral Director Victor Valentino & his son, "Greggy V."</p>
<p>Truth Telling Teeth page</p>	<p>90% vxuh kh'v d zhuhzroi</p>	<p>90% sure he's a werewolf</p>
<p>Ghosts Category 1 page</p>	<p>FUHS1HUS ZKLVSHUHG "FDQ L NHHS BRX?" KRUULIBLQJ!</p>	<p>CREEPILY WHISPERED "CAN I KEEP YOU?" HORRIFYING!</p>
<p>Ghosts Category 9 page</p>	<p>L suh1hu guhdpv z1wk pb Pxvh. Kh wrog ph wkdw wkdw jxp L olnh lv jrlqj wr frph edfn lqwr vwboh.</p>	<p>I prefer dreams with my Muse. He told me that that gum I like is going to come back into style.</p>
<p>Portal Aperture page</p>	<p>ፈጋጋ ግጠፈ ሰጠፈጋ ሴጋጠጠጋ ጋጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠጠጠጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠጠጠጠጠ ሰጠጠጠ ጋጠጠጠጠጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠ ጋጠጠጠጠጠጠ ጠጠጠጠጠጠጠጠጠ ጋጠጠጠጠ ጠጠጠ ጋጠጠጠ ጠጠጠጠጠጠ ጠጠጠጠጠጠ ጠጠ</p>	<p>ILL GET THIS PUPPY UP AND RUNNING ONE DAY AND NEITHER TIME BABY NOR THE BIG FRILLY KNOW IT ALL WILL STOP ME</p>

July 29th page	<p> ተቆጣጣሪ ለሆኖ ለገሰ ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> ONE PEEK INTO MY DIMENSION AND THIS BUMPKIN LOST HIS WEAK LITTLE MIND ALL HE SAW WAS ME REMOVING MY EXOSKELETON TO FEED IF YOU CANT TAKE THE HEAT GET OUT OF THE KITCHEN JACK </p>
Codes page	<p> ለ ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	I CALL THIS FORDESE
	<p> ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> THE TIME YOURE WASTING DELIGHTS ME </p>
Island Head Beast page	<p> L vwloo uhfdoow kwdw rqh vxpphu Vwdqohb dqg L kxqwhg iru wkh Mhuvhb Ghvlo lq wkh Slqh Eduuhqv. Prp dqg Gdg qhyhu eholhyhg kwdw zh uhdoob vdz rqh.... </p>	<p> I still recall that one summer Stanley and I hunted for the Jersey Devil in the Pine Barrens. Mom and Dad never believed that we really saw one.... </p>

Dipper's and Mabel's Guide to Mystery and Nonstop Fun!

Dipper's and Mabel's Guide to Mystery and Nonstop Fun!		
Página	Criptogramas	Mensaje
Contraportada	Letras subrayadas en amarillo	let the games begin
20-21	<p> ተቆጣጣሪ ለሆኖ ለገሰ ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> DIPPER WROTE A THEME SONG FOR HIMSELF AND SINGS IT IN THE SHOWER </p>
30-31	<p> ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> AFTER NIGHTMARES MABEL MEOWS HERSELF BACK TO SLEEP </p>
52-53	<p> ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> SOOS KEEPS CANDY IN HIS BELLY BUTTON FOR EMERGENCIES </p>
69	<p> ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> STAN WAS A BABY MODEL </p>
76-77	<p> ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው ለሆነው </p>	<p> THE MAYOR OF GRAVITY FALLS IS NOT LONG FOR THIS WORLD </p>

80-81	ግብይት ግልጽግብ ገብ ባለቤት ልክ ጌታዎቻችን	WENDY WISHES SHE LIVED IN PORTLAND
87	Primera letra de cada línea	HELP ME ESCAPE OR BE DESTROYED
	10-1-9-12 26-9-16	JAIL ZIP
88-89	አይነት ለብዙ ጊዜ ግንባታ ልግ ሠርዓተኛው አይነት አይነት ለብዙ ጊዜ ገንዘብ	THE END OF THE WORLD IS CLOSER THAN THE END OF THE SUMMER
92-93	ገብጠኛዎቻችን ገንዘብ ልግ ግንባታ ይቀጥሉ ግንባታውን ይሰጡ	SOMETHING STRANGE IS BURIED UNDER GRAVITY FALLS
94-95	አይነት ግንባታ ልግ ግንባታውን ይሰጡ ግንባታ	TIME BABY IS WORRIED ABOUT BILL
96-97	ግንባታ ግንባታውን ይሰጡ ግንባታ ሠርዓተኛውን	BUD GLEEFUL WANTS TO RUN FOR MAYOR
106-107	ግንባታውን ይሰጡ ግንባታውን ይሰጡ አይነት ግንባታ	MCGUCKET HAS SEEN TERRIBLE THINGS
108	ግንባታውን ይሰጡ ግንባታውን ይሰጡ	GRENDA WILL MARRY RICH
116-117	አይነት ግንባታውን ይሰጡ ግንባታውን ይሰጡ አይነት ግንባታ	THAT BURNT TREE BY SOOS'S HOUSE IS ODD
118-119	ግንባታውን ይሰጡ ግንባታውን ይሰጡ አይነት ግንባታ	SOOS WRITES FAN FICS ABOUT STAN
119	R xzm gifhg blf ... irtsg?	I can trust you ... right?
120	PA KAG FTUZW IQZPK XUWQE YQ?	DO YOU THINK WENDY LIKES ME?
123	GIFHG ML LMV	TRUST NO ONE
	18-15-2-2-9-5 9-19 1 10-5-18-11	ROBBIE IS A JERK
124	6{7Z 7Z I98 V4:W QE* 6{9* 247*2 4E6Z7<W	THIS IS WAY MORE FUN THAN GOING OUTSIDE
124-125	አይነት ግንባታውን ይሰጡ ግንባታውን ይሰጡ አይነት ግንባታ	THE GNOMES HAVE A CLEAR VIEW OF NORTHWEST MANOR
131	GL 7-5-20 YZXP ZG 13-1-2-5-12, XZMWB, 1-14-4 TIVMWZ 6-15-18 20-8- 5-9-18 - R'N TLRMT 20-15 16-21-20 9-14 20-8-5-9-18 HLXPH	TO GET BACK AT MABEL, CANDY, AND GRENDA FOR THEIR TICKLE ATTACK, I'M GOING TO PUT PEANUT BUTTER IN THEIR SOCKS!

132-133	ቶልጫላን ገረገሮ ገረገሮ'ን ለገረገሮ ገረገሮ'ን ለገረገሮ'ን ለገረገሮ	DIPPER AND MABEL'S FATHER WORKED COMPUTERS
142-143	ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ	ROBBIE SECRETLY DRAWS ANIME
144-145	ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ	THE INVISIBLE WIZARD KEEPS UNTYING DIPPER'S SHOES
148	ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ	THE GOVERNMENT CAN BE FORGETFUL
150	ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ	GROWING UP IS OPTIONAL
151	Letras en engrilla	disneyxd.com/arentyouclever
Mystery Page	ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ ለገረገሮ	YOU'RE NOT AS DUMB AS YOU SEEM... I'VE GOT SECRETS IF YOU KNOW WHERE TO LOOK THE PEOPLE OF THIS TOWN ARE AN OPEN BOOK...
Poster	23.5.9.18.4 13.1.7.14.5.20	WEIRD MAGNET

Revisado en https://gravityfalls.fandom.com/wiki/List_of_cryptograms

Anexo 7

Página adicional del libro *Dipper and Mabel and the Curse of the Time Pirates' Treasure!*:

Select Your Own Choose-Venture

Shapes and colors whiz past as Dipper and Mabel's space racer warps through hyperspace! The twins clutch each other and scream as a kaleidoscopic explosion of unnatural colors and sounds swirls around them. Time stops, and all at once they find their space racer hovering in a strangely glittering and mysterious milky white void.

"Blendin? Blendin?" calls Mabel into the intercom. But the intercom is dead.


"Where are we?" muses Dipper.

Dipper's question is answered by a strange otherworldly voice that seems to ebb and flow like whale song from the ether.

"You are in the time and space between time and space," the voice says, echoing. "Come on, climb out of that space racer. I have a very nice beanbag chair."

Seeing the beanbag chair hovering nearby, Dipper and Mabel exit their space racer and climb onto it. It's infinitely comfortable.

"Who are you?" asks Mabel.



"I am the Axolotl," says the Axolotl. "But enough about me. You've managed to find me, so you get one question apiece. Don't waste it!"

"What are you, like, a salamander?" asks Mabel.

"I am the Axolotl," replies the Axolotl. "And that was your question. How about you, boy?" The Axolotl stares at Dipper.

Dipper thinks a moment. "What do you know about Bill Cipher?"

The Axolotl ponders the question. Then his eyes begin to glow, and he speaks:

Sixty degrees that come in threes.
Watches from within birch trees.
Saw his own dimension burn.
Misses home and can't return.
Says he's happy. He's a liar.
Blame the arson for the fire.
If he wants to shirk the blame,
He'll have to invoke my name.
One way to absolve his crime.
A different form, a different time.

The twins stare blankly.

"What the heck does that mean?" asks Dipper.

"Shh! It's free-form poetry!" says Mabel. "I thought it was beautiful. Maybe a little wordy."


The Axolotl laughs. "You won't remember me tomorrow. But it was my genuine pleasure to meet you, um . . ."

"Mabel!" says Mabel.

"And my name's Dipper," says Dipper.

"No, it isn't," says the Axolotl with a smile.

There's a blinding white flash of light, and the day begins again, as if nothing ever happened. . .



NOTHING EVER HAPPENED:
GO TO PAGE 1

Recuperado de www.disneyxd.com/awrongturn

Anexo 8

Entrevista MysterySeeker 11 de septiembre de 2018 vía correo electrónico

I'm MysterySeeker, I am 18 years old, and I live in Germany. I've been a fan of the show since almost the beginning, so I've been involved with the GF community for a while now, for a short bit I was even the admin of a Gravity Falls forum. So yeah, I'm pretty excited for this interview! So let's do this!

1. How did you find about Gravity Falls (GF)?

I believe my first introduction to Gravity Falls was through a My little Pony version of the gravity falls opening. At the time it seemed like just some weird parody of some obscure show, so I kinda didn't pay any mind to it. However, a few days later I remembered the intro and decided to look up the actual opening. It seemed interesting enough, so I decided to see if there was a German version. (This was early 2013, sometime during the Boss Mabel hiatus btw). Unfortunately the German version wasn't released yet, however, a fandub of a scene from Double Dipper was on youtube. I watched it, and immediately fell in love with the show. I decided to wait a few weeks for the German dub to start airing, and I watched the available 12 episodes as soon as they were released. Then however, the dub stopped for a long time, so I decided to switch to English to be able to watch the episodes on release, and stuck with it ever since.

2. What contents of Gravity Falls do you know? Do you have a favorite? Why is your favorite?

Well, I must say that my absolute favorite part of the show has to be the mysteries hidden all throughout by the crew. It really was a ton of fun to try and decode things in real time back then, or just wait for other people to do it for you (which usually happened in the time span of about 5 minutes), and then theorise about where the story was heading. So I gotta say, the speculations and theorizings were my favorite part of the Gravity Falls experience.

Of course that's only one part of this amazing show, there's really so much more to mention of what makes it so great. Whether it's the characters, the jokes, the writing, the animation, or simply the huge amount of details put into it all. It really was an experience like no other.

3. When did you decide to get more involved in the fandom?

I think my first interactions with the GF fandom was through the mystery-shack.com forum, in 2013. I signed up there, though I went inactive pretty quickly after the season 1 finale. However, in anticipation of the season two premiere I started to become more active in the community, and really immersed myself in the fandom during the second season. If there was a semi-popular theory, I probably knew about it already. ;D

Other than that I was somewhat active on reddit on tumblr as well, and even had my own character up on Deviantart that I would answer questions as. Looking back though, the drawings weren't that good, so I'm somewhat glad I discontinued that.

4. Why did you choose to make a continuation for the series? And why in the format that you made it (like why not a comic or a fic)?

Well, even before the news of the show's ending came in, I was thinking about doing an animatic episode. That format was basically always what I imagined the show to be like. The inspiration came from animatic episodes created by fans even earlier than this, "How the Grunkle stole Chanukkah" by AwkwardScreensofGravityFalls and "Welcome to the Mystery Hut" by Vailskibum. Then, when we all learned the show would not have a third season, I thought about how there were still some plotlines that were very unlikely to be ever be followed through on, and so I decided that it was now or never to get them out there in the way I would imagine them to be executed, and so I began putting together the team.

5. How was the process of creating the Deep Woods? (If you could tell me about how you developed the story and the art process.)

The very beginning of building the Deep Woods team started with me asking on the Gravity Falls forum and reddit if there would be interest in this sort of project, and there was an overwhelming amount of positivity. So, I made another post, asking for writers to help me out on the first script, as I already knew at this point that whatever I would come up with on my own would be not up to my own personal standards.

The idea of what we wanted our first episode, Quest for the Northwest, to be like was pretty clear. Expand on the story arcs of both Pacificia and the gnomes as well (back then a pretty popular theory that they would kidnap her since they were still looking for a new queen) so that's what we decided to go for. Since the finale hadn't aired at that point, we didn't know how the status quo would be affected, so we decided to have it take place as close to the finale as we could, without intervening with the plot.

So I wrote my first draft, which was not really good at all, and my awesome team of writers helped me finalise it, and actually make it good. Of course we waited until the finale had aired to actually move into production, just in case we needed to make any adjustments if something would contradict the final episodes, but luckily we were in the clear. So, I began messaging people, either if they would lend their voice to the project, or to create the art for the episode. And slowly, the team began to grow. Of course there were a lot of setbacks, many of the artists simply quit or stopped responding, so we had to find a lot of replacements. Luckily for us, we managed to get so many talented people on board.

The production was slow, but after nearly a whole year after the finale, we completed the first part of the episode. I didn't want to let people wait for so long, so I uploaded it to youtube. Half a year later, we managed to finish part 2 as well. So yeah, the first episode took us one and a half years to finish. We started working on episode 2 somewhat in the late stages of Quest for the Northwest's production, but we have been actively working on it for over a year now. We can't say for sure when we will be fully finished with it, but fingers crossed it'll be sometime this fall. Beyond that, we have a lot planned, and also started some boards on the next episode already, but that's all I'm gonna say for now.

But I really have to note how grateful I am for all the talented people who found their way to my little project, especially when I see how many of them are just as invested into the whole thing as I am.

Something to note about the art process is that, in the beginning, we had our individual artists create the whole scenes entirely on their own, without different storyboard/bg artists, which is why the differences in art style in episode 1 are somewhat noticable at points. We went about it differently during the development of Deep-Rooted Misunderstanding, our upcoming episode, where we had seperate artists do the storyboards, backgrounds, and the clean up of the boards. We did this in hopes of ensuring a more consistent look throughout, but it's not quite as efficient as we're hoping at this point, so we'll probably keep trying to improve the whole process to get the episodes done sooner.

Of course there are a lot of other things I could touch on in regards to the art process, we obviously got a lot of concept drawings, and character/creature designers etc. but I've been rambling for too long on this point as is. ;)

6. Is there other content created by fans (like fanfics or fanart) that you recommend (besides from pinequest 2d, thank you again for that).

Well, at the moment I really haven't been keeping up with fandom content, since all the big creators have moved on to different projects, but the one other project you may not be familiar with I can mention is the Real Time Fandub, run by PopelickVA. It's basically a livestream where they watch the episode on mute, trying to dub the characters in real time, to hilarious results. They're not doing that many Gravity Falls episodes anymore, but it certainly started out that way, so you might want to check them out as well!

Also, a bunch of them also joined our project to voice our characters, which is pretty exciting!

7. Could you explain a bit about your experience with Gravity falls and the fandom? If is possible could talk about the experience before and after making Deep Woods.

I have to say that the Gravity Falls community is and was a very welcoming one from the beginning. I made a lot of friends over the years, and looking back I'm surprised that there was really never any huge controversy about the show inside the fandom, which is rare for a show this popular I find. Gravity Falls fans tend to be very clever people, so I figure that might be part of why so little drama actually took place. So yeah, I still love the Gravity Falls community. Those who still stick around are just as passionate about the show as I am, and it's really cool to see every new piece of Gravity Falls media still being discussed and analysed every day.

My experience with the fandom hasn't changed all that much since the start of the project, I'm not usually recognised that much, but the comments I get on youtube, or messages sent to the development blog are always by people really excited for the project, and you can just tell how passionate they are about Deep Woods. It's a very inspiring feeling, seeing people looking for you to look for more of what you've created. It's also interesting to get a little insight to how it must be for a creator like Alex Hirsch, just on a much smaller stage. Of course I don't want to compare myself to Alex Hirsch in any way, though I suppose my role in Deep Woods project is equivalent to what he did on the original show haha

8. Do you think there is something that differentiates or that you can highlight about GF compared to other contents that you know? And the same about the fandom

I think the most noteworthy part of Gravity Falls compared to other shows is the sheer amount of passion poured into it by the crew and especially the man himself, Alex Hirsch. It really shines through every part of the show how much the people that made it cared about the product, and how much they themselves were invested in it. I really haven't found a show that is quite the same way, though I suppose a few notable examples would be shows like Rick and Morty, Steven Universe, Star Vs. and of course Adventure Time, though with none of these show I have gotten quite the same feeling as when watching Gravity Falls.

Like I said before, the Gravity Falls fandom is a really warm and welcoming one, and I'm still surprised how it's basically held together by love for the show, the characters, or the mysteries. There really isn't a community as passionate about a show as this one.

9. There is a narrative aspect (the way the story is told, or the way it is structured, or how the characters are shown) of Gf that you like or want to talk about.

Well i suppose I should mention that I am still of the belief that Gravity Falls should have had three seasons for the story to play out naturally. Alex Hirsch stated from the beginning that this would be the plan, and I'm still a little disappointed he changed it. Of course I still I love the finished product, but I do think the pacing would have been improved had they stuck to that extra season.

The buildup to the twin reveal in the middle of season 2 is really fantastic, but after that point everything moves just a little too quickly for my taste. Sure, it makes sense that now the climax would happen, but I feel that it kinda sacrificed a few of the less important parts of the show along the way, which made it so charming in the first place.

But that's part of why I created the Deep Woods project in the first place, because I wanted more out of the show's universe, so eventually people will probably be able to see exactly all what I would have wanted out of the show.

And of course, my biggest problem with the show is that it ended at all, but that's just because it really was a brilliant series, even with the few nitpicks I had with it.

10. Is there anything more you want to comment about your experience with GF

I gotta say that it really was a fantastic experience, and I am so glad I was able to take part in it for so long. I am very happy that Gravity Falls was the show that I could obsess over, and also that there are so many likeminded people like me out there.

Gravity Falls strongly affected me personally and what I want to achieve in my life, and I am so glad I had it during my awkward teenage phase, because it really helped me grow in a positive way.

11. Do you know what transmedia is? If the answer is NO you can read a short description that I put at the end, but before reading it please answer questions 12 through 15. If the answer is YES please continue the interview without interruption.

Got it.

12. Do you consider that someone that has not seen the GF series can read the journal and understand it?

I do believe that the journal can be understood by anyone picking it up for the first time, though I also believe that a lot

of the experience would be lost on them without the context of the show, and all the little hints and mysteries it throws in there. But just as a book about crazy magic and weird creatures, I feel it works fine. I don't know what people would think about the last quarter which consists of Dipper's writing, but I believe enough information is included for people to still understand what it is about.

13. Do you consider that someone that has not seen the GF series can see the shorts and understand them? (shorts: Dipper's Guide to the Unexplained; Mabel's Guide to Life y Fixin' It with Soos)

I would also answer this one with a yes. The shorts only include the most basic of world details needed for understanding the plot, but I think that as just funny short clips they work just fine, since they contain some of the best jokes of the show, in my opinion. Sure, some of the experience would be lost, but then again you don't really need a big knowledge of the GF lore to understand what they are about.

14. Are there other contents of GF that you believe can be consume without having to know about the rest?

I think the online games released are always a safe bet, since they only contain the most basic of details, and are otherwise simple fun experiences, without really any relation to the show itself. Things like the Lost Legends comic should probably only be enjoyed after having watched the show, since they contain some spoilers and references to events that would be lost on unfamiliar readers.

15. Do you think they managed to involve their fans? Why? If the answer is yes: how?

Oh, they definitely managed to involve their fans, that's for sure. Even the simple act of hiding hidden or encrypted messages in the show for the fans to find got people to interact with the product a whole lot more than they would otherwise. And obviously there are multiple cases of Alex even hiding clues online, through tweets, or websites specifically created for the show. And of course there was the "leaked" picture of McGucket as the author, which Alex purposefully spread around as a red herring to throw people off the scent of the actual mystery of Stan's twin being the author.

And how could I not mention the absolutely huge treasure hunt Alex organises that had fans from all over the globe come together and discover clues hidden in a bunch of different countries, to figure out the location of the Bill Cipher statue. The hunt took the whole fandom a few weeks to complete, but once they did, it was so worth it. So yes, the show most certainly involved their fans.

16. Do you consider GF to be a transmedia narrative? Why?

Most definitely. In addition to just the episodes on tv, there were secret websites, online games, books, and comics, all containing secret messages and clues to the mysteries of the

show. They weren't necessary to understand the story, but they certainly enriched it. I know I said this before, but it really was an experience like no other, to gather the clues from these many different sources, and slowly putting together the pieces of the overall story.

17. You think that Gf manages to build a Narrative Universe? Why? If the answer is yes: how?

I have to admit I am a little unfamiliar with the term Narrative Universe, but I'm just gonna give you the best answer I can. I believe the narrative of Gravity Falls is told extremely well, even throughout all the different sources of content. Rarely does anything contradict what has been established before, and it all serves to tell one singular story, and I think that that is really commendable. You completely buy all the characters existing as real people, and the world feels real because everything is consistent with itself.

18. Do you know any other transmedia project? Which?

Hm, I believe the only project I can think of which had a story told even more through transmedia than Gravity Falls would have to be the lego franchise Bionicle, which told it's entire story through vastly different sources, instead of a single source, like a show. There were books, comics, online animations, games, and even movies, most of which can't be ignored to understand the whole story, and surprisingly, fans had no problem following it whatsoever.

Anexo 9

Entrevistas a sovonight, themightyrancho, Isa y rosielibrary, Rosie 5 de septiembre de 2018
vía correo electrónico

Isa:

Hi! My name is Isa. I live in Southern California, I'm a 21 year old cisgender female who lives at home with my parents, brother, and grandma, two cats, and small dog. I've lived in the same city my entire life, so I'm trying to break free and move away so I can be more independent. I've fallen into the major of psychology, though I'm finding more and more I'd like to be involved in media studies and the arts; however, I have to transfer to a four-year university as a psychology major and see where I can go from there.

I love cartoons, movies, writing, and animals. My friends are what keep me sane in life and when I'm with them, it's when I'm at my happiest. I'm very passionate when it comes to the things and people I care about.

1.How did you find about Gravity Falls (GF)?

I was in high school when Gravity Falls premiered. I still had cable TV at that point (though I soon wouldn't), so I saw bits of advertisements for the show. The first episode I saw was episode: Legend of the Gobblewonker. My first impression was that I thought it was cute, funny, and creative.

After that initial viewing, I mostly knew about it from the fandom on tumblr (I'd had a tumblr for less than a year at that point). I saw a couple more episodes here and there, but I didn't really follow it on a normal basis until around 2014. By the time season two started, I kept up with it and watched every new episode on the night or the morning after it premiered.

2.What contents of Gravity Falls do you know? Do you have a favorite? Why is your favorite?

(I'm a little unclear at the wording of this question. Do you mean other forms of content from the universe besides the cartoon itself? Like books, podcasts, etc? I'll answer it as I see fit, but please contact me if it's not what you meant and I'll be happy to fix my answer!)

My favorite content from the world of Gravity Falls would have to be the cartoon itself. I've always had an enthusiasm for cartoons and animation, and I think the love and care that goes into Gravity Falls shines brightest there through the writing, art, music, voice acting, and how it all comes together.

I've seen the entire television series, and I own the Lost Legends graphic novel, Journal 3, the DVD box set, and I've found basically every bit of content available on the internet like the Disney XD extras and bumpers of when it was on TV, and hidden gems from when it first started like Grunkle Stan's podcast interview.

I think that Journal 3 is an amazing example of how cool it is to expand your universe beyond its main media. It adds an entire new world not seen in the show, and has the direct connection and interactivity between reader (fan) and the world of GF that isn't there when you're passively watching a show on a screen. When reading Journal 3, especially the blacklight version, you're the person who is discovering all these things, on your own adventure and quest.

3. When did you decide to get more involved in the fandom?

I didn't really decide to, it just happened. When I started watching the show more, I would read the fan theories and make my own, as well as post my own observations. In 2015 I made a blog dedicated to writing and reblogging GF fanfiction, because I was inspired by other writers and wanted to get in on it. Ever since then, I've met a lot of great friends because we were mutual fans of each other's writing and art.

I was lucky enough to live close enough to LA to participate in the Cipher Hunt back in 2016. The world-wide scavenger hunt/puzzle was so amazing, I knew I had to get in on it; I drove down to LA when the puzzle was being worked on and helped with that. There, I met a bunch

of friends who became a main group of people keeping and continuously working on the puzzle, even past when the next clue was found so Hirsch would release the Gravity Falls extras. I became friends with this group of people, and we actually ended up having several parties at the house holding the Bill puzzle. We became a squad until the very end when the puzzle was displayed in the Farewell to the Falls gallery exhibition in LA. I wasn't in line early enough to meet Alex Hirsch like the rest of my group was, but I got to meet him earlier at his Journal 3 signing at The Grove; at the exhibition, I did get to meet Ariel Hirsch and Jason Ritter, even Alex's mom, and saw Dana Terrace.

After that, I simply continued to write my own fics and enjoy my friends' creations. It dulled for a little while until things picked back up with the game.

4. Why did you choose to make a game? Also, if you can tell me why you wanted a dating game and if you want to make that kind of game since the beginning of the project. I know that it was a hole crew (12 people Omg!) who made the game but if you have any idea or you were involve in that part of the process I would really like to know

The idea to make a game is 100% Sovo's! They had talked about wanting to do one a couple times on their blog before putting the call out with a to a discord server for people who were interested! So I can't speak for them on that front, though I do know they wanted a dating sim right off the bat.

5.How was the process of creating the game? If you could tell me about how you developed the story for the routes, how did you decide the mechanics of the game and the whole art process

Like I mentioned in the previous answer, Sovo has quite a following online, so when they posted a link and mentioned what they wanted to do, there was an immediate flood of interest and people who wanted to participate. Sovo and I were already friends, and they already liked the fanfiction I'd written previously for Gravity Falls (Stan specifically), so I quickly fell into

the route of organizer and head of Stan's route in the game! Sovo had a general idea of what they wanted to do (that it'd be a dating sim, you could date both Stan and Ford, that there'd be 5 dates, etc.), but a lot of it was crowd-sourced.

For instance, they set a certain amount of dates for each route, and so I came up with potential scenarios/settings for dates, which were voted on in an online poll by people on the server. The whole thing went pretty quickly for that initial planning; based on the most desired dates, I organized them based on potential intimacy and what would make most sense character-wise (date at the Shack, then "errands", fishing, boxing, then a romantic night out), so I shaped that half of the game pretty heavily from the beginning. After concepts were solid, we distributed parts to members of the discord who had the best writing samples and were the most eager; I took the final date because I knew that'd be the most fun, and Sovo and I could work closely together to see where we wanted the characters to be at that end point of the game.

Sovo was in charge of the programming and oversaw the visual art parts, so I can't say much on that. However, as head editor and writer for both Stan's route and the game as a whole, I can definitely say a few things about the story end of that. Everyone was given a deadline for the rough draft, and second drafts of their dates; some made it to that point, others needed extensions. Once they finished the rough drafts came the hard part, because pretty much all the writers except for Sovo and I stopped checking in for one reason or another, so we had to organize and edit not only the route itself to make sure all the individual voices in the writing gelled together into one, but also that the content and character progression was consistent and in-character, grammar and tense was correct, and that it was all in script/game code format to make things easier to plug into the program. Additionally, we had to write the connecting scenes and sideplots, introduction, and endings. This is particularly important because since it is a Visual Novel, there are many different potential choices and combinations of choices, so you have to check and make sure all of them are accounted for and continuity is good to go between both routes. It was tough and a lot of tedious work (I reread the same things countless times), but I'm glad I did it, because I got to add bits of my own through executive decisions, last-minute changes with Sovo, and see it through to the final version of the game.

6. Is there other content created by fans (like fanfics or fanart) that you recommend?

Oh man, so many, I can hardly count! I'd of course have to say sovonight's art and fics, as well as rosie's fics! I was a fan of them first before I befriended them, after all, haha. But, some of my other favorite fan artists are charlattes.tumblr.com (they do stunning GF comics and doodles), kiki-kit (who I recommended to Alex Hirsch and she got to do a comic for the Lost Legends)!, Shnikkles, sproutson, spinetrick, and the fic Home by littlebearbun. Also, my own, lol.

7. Could you explain a bit about your experience with Gravity falls and the fandom? If is possible could talk about the experience before and after making the game.

As I mentioned before, I've had quite a good experience with the fandom in the past, long before the project. However, like any other fandom, there have always been parts of it that are bad. There's a unique problem in this one though, in the prevalence of incest ships and fan content. This very nearly drove me out of the fandom completely in 2016, because no matter how much I tried to avoid it, it seemed I could never escape; even worse, I kept finding out artists I'd previously loved and admired had secret blogs dedicated to harmful and gross content like that, which was heart breaking and disappointing to say the least, especially given that Gravity Falls is all about the power of family and platonic love, and seeing it twisted into something harmful and gross made me feel sick. But I found solidarity with people experiencing similar things, and focused on what I did want to see, and I'm so glad I did. Whenever I was just about to hit my limit, something good would happen, and I'd be drawn back in all over again.

After the game... oh man. The reception was more than I could've ever hoped for! I am still in absolute awe at how many downloads the game has had, and how many people in this world even know this game exists! Running the ask blog has been so amazing, because I get to directly see all the incredibly sweet messages of praise and thanks we get on a daily basis, as well as all the stunning and adorable fanart. It warms my heart to no end seeing people not only inspired by something I worked on, but seeing people draw what makes them happy and

inserting themselves in the game and in the world they love so much without shame or embarrassment.

I still can't believe Alex Hirsch, Dana Terrace, and Daron Nefcy all played and liked the game so much, even if it was barely a scratch on the surface of it. I look up to them so much not only for their talent as creators, but for their consistent contributions to important political causes and using their platforms for good. I got to meet Alex in Los Angeles about a month after he played the game, and I got to thank him in person for playing it, as well as giving him a letter. He was so excited and kept saying how he wanted to play the rest—that's so crazy to me! I hope he knows how much it means, and I'm so glad I got the chance, he was so sweet and understanding, and I will die if he really does play the rest. At that event too, I got to meet several people who said they were fans of the game; talking to people in real life who played something I worked on is quite surreal.

8. Do you think there is something that differentiates or that you can highlight about GF compared to other contents that you know? And the same about the fandom

9. There is a narrative aspect (the way the story is told, or the way it is structured, or how the characters are shown) of Gf that you like or want to talk about

10. Is there anything more you want to comment about your experience with GF?

The experience after the dating sim came out really made me realize how much I love writing, and how much I wish I could write for cartoons, though I know chances are slim because those people tend to be artists on shows as well, and I don't have the artistic skill to do that.

Alex saying he liked my writing and that it was "well done" and "in character" has given me a lot of confidence and just feels amazing. I even opened up writing commissions for the first time because so many people said they liked my stuff, and I actually got a few! I can't believe I got to write Gravity Falls fanfiction for money. It's truly great and a dream come true. The biggest dream would be to get paid to write for tv though!

I miss Gravity Falls, but I'm so grateful for all the experiences and people it has brought into my life, and I'll always hold it close to my heart.

11. Do you know what transmedia is? If the answer is NO you can read a short description that I put at the end, but before reading it please answer questions 12 through 15. If the answer is YES please continue the interview without interruption.

12. Do you consider that someone that has not seen the GF series can read the journal and understand it?

I think it's definitely possible, but I think watching the show first makes reading the Journal even better! There's the element of mystery with not knowing the content of the journal, which is satisfying to read and fill in the blanks afterwards when you know how it ends. However, like I said before, it's a great example of transmedia and how a physical experience can be better, or even enhance a passive one, such as viewing a show.

13. Do you consider that someone that has not seen the GF series can see the shorts and understand them? (shorts: Dipper's Guide to the Unexplained; Mabel's Guide to Life y Fixin' It with Soos)

Absolutely! I think they're a good introduction to the series, too! They don't need a lot of plot, but you get a feel for the characters as well as the tone of the show and what to expect going in from the beginning.

14. Are there other contents of GF that you believe can be consumed without having to know about the rest?

I haven't played it myself, but I'm sure the video game is playable without watching the series! There's also the coloring book and the Choose Your Own Adventure which anyone can enjoy.

15. Do you think they managed to involve their fans? Why? If the answer is yes: how?

Yes!!! Not only through the whole Cipher Hunt thing as I mentioned before, which was completely fan-driven to find the mystery and share information all across the globe, but through fan art as well. Alex hand-picked the fans and friends he wanted to make art for the Farewell to the Falls exhibit, and he listened to and picked fans to draw for the graphic novel! He's also made a point to acknowledge fan contributions and theories in the series itself, and involve the fans in things like charity livestreams, answering questions, taking requests, etc.

16. Do you consider GF to be a transmedia narrative? Why?

Completely! I'd say the biggest evidence for it is how the Cipher Hunt and Journal 3 directly continued the narrative story of the show in a completely different way.

17. You think that Gf manages to build a Narrative Universe? Why? If the answer is yes: how?

Yes! The location of Gravity Falls is mysterious and weird enough to hold so much potential; the show and the books answer just enough to explain the plot and the story of the show, but leave enough unanswered to let people keep theorizing and wondering.

I think the fact that our game was such a big hit shows how well GF lends itself to continuations and room for fan content within its world and characters. Heck, a lot of what we mentioned in passing in the game ended up being in the graphic novel as well! I think that shows that the fans have a clear understanding of the lore and universe Hirsch and all the contributors to all the different forms of media that's been established, but just enough that we can all have fun and indulge in what we want to see.

18. Do you know any other transmedia project? Which?

I immediately thought of Steven Universe. The show exists on its own, but there have been elements besides it that enhance and give an extra layer of experience.

They directly respond and mention fan theories and concepts like gemsonas; additionally, just before the release of the episode revealing that Rose Quartz is actually Pink Diamond, I received a special package with a Rose Quartz flag from the show. I realized that they used the address I had used to order the vinyl soundtrack a year before. This is an incredibly cool and unique way to interact with fans and viewers following the narrative. It was a direct interaction between the character of the show and the fans: it tested our own loyalty to Rose Quartz and how we'd feel about the flag after seeing the episode, which mirrors what happened in the plot of Steven Universe at that point. I think it's brilliant.

Additionally, there's the music in the end credits which can be stitched together to make a whole song, which were released part by part like puzzle pieces. This is similar to what Gravity Falls did, which is super cool. There are also really fun video games, and I adore the music in the show, which I think can absolutely be enjoyed without familiarity of the source material.

Rosie:

Hello! I'm Rosie, I was one of the main managers (we called them "park rangers"!) of the game, Swooning Over Stans: A Grunkle Dating Simulator. I headed the Ford side of the game; I wrote two dates, edited all five, and wrote the two between scenes with Dipper and Mabel.

1. How did you find about Gravity Falls (GF)?

I watched an episode or two when it aired in 2012, but forgot all about it until 2015 when a friend recommended the show to me. I marathoned all the available episodes (which was right up until Northwest Mansion Mystery, episode ten of season two) and kept up with it until it ended in 2016.

2. What contents of Gravity Falls do you know? Do you have a favorite? Why is your favorite?

I know... all the contents. I'm a big fan of the world, the characters, the story, all of it! I love the world most; the strange little town with all these weird occurrences that the residents kind of brush under the rug not out of fear, but apathy. It's a weird situation but it works really well for the show's premise.

3. When did you decide to get more involved in the fandom?

It was a little after I started watching that I found a fanfiction about Ford (who is one of my favorite characters), and I thought, "Hey, I could do that." So... I did. I made a blog for posting my writing, wrote some more, eventually got popular enough for people to send in requests, and then it kept going up from there!

4. Why did you choose to make a game? Also, if you can tell me why you wanted a dating game and if you want to make that kind of game since the beginning of the project. I know that it was a whole crew (12 people Omg!) who made the game but if you have any idea or you were involved in that part of the process I would really like to know.

It wasn't really my idea-- Sovo (sovonight on tumblr) put out a post on their blog about wanting to make a game and that they were looking for a team, so I joined the Discord server for the game and volunteered my services as a writer and editor. Sovo appointed me to be a manager of the Ford route of the game and I helped pick the five dates for Ford and brainstormed some ideas on Stan's side, too!

We knew we wanted a dating simulator from the get-go-- Sovo put out the call and I (and the other twelve of us) answered it! It was super fun to make and work with the team!

5. How was the process of creating the game? If you could tell me about how you developed the story for the routes, how did you decide the mechanics of the game and the whole art process.

The game took around eleven months to make, including brainstorming the ideas for the dates, figuring out who would write what date, the writing and background art getting finished and polished, and then putting everyone's separate bits together to make... the game itself! and then once we had a solid demo (thanks to Sovo's coding skills), Isa, Sovo, and I playtested and edited and I wrote two extra scenes with Dipper and Mabel to flesh out the story between the dates. We officially published the game and opened it up for downloads at the end of June 2018-- and that was that!

As for the mechanics of the game, Sovo was the main person behind that. We bounced off ideas about making it in Ren'py, the program that Doki Doki Literature Club! was programmed in, and we wanted mini-games like Dream Daddy: A Dad Dating Simulator; those two were our main influences, game-mechanics-wise. We eventually cut the mini-games from the final game, but I think our little visual novel style worked really well!

6. Is there other content created by fans (like fanfics or fanart) that you recommend?

Oh, of course! There's tons of amazing artists and writers out there to recommend, but the three that immediately come to mind are the-fluffybee, sovonight, and pittcola. Their art and writing is some of my favorites!

7. Could you explain a bit about your experience with Gravity Falls and the fandom? If possible could talk about the experience before and after making the game

I started watching Gravity Falls relatively late-- my first live episode was Northwest Mansion Mystery, the ninth episode of the second season! I fell in love with the show in 2015 and started writing for it around September of that year, but stopped in December because I was bogged down with schoolwork and stress. I didn't write anything Gravity Falls related for almost two years after that-- I started dating my boyfriend, got into my major classes at

college, and I nearly forgot all the fun times I had writing fanfiction... until Sovo posted their casting call for the game, and I figured, "meh, why not" and joined the Discord!

Now that the game's been out for a while, the response has been overwhelmingly positive and humbling. I joined two "fan" servers on Discord for our game (wild) and made so many new friends because of it! Talking about the game and the impact it made with Alex Hirsch playing it on twitch (double wild) actually partially got me my current job as a writing tutor, too!

8. Do you think there is something that differentiates or that you can highlight about GF compared to other contents that you know? And the same about the fandom

While the GF fandom does have its... strange people... the people I've met in it are an incredibly sweet and talented bunch. The fans are all sorts of ages, from my youngest sibling's age to ten years older than me, and I've not met one mean person yet! In comparison to some other fandoms I've dipped my toes into, this one has been one of the best.

As for the show, it's truly unlike anything I've ever watched. It's marketed to children, of course, but there's a multitude of adult themes and jokes that might've gone over my head have I watched the show at twelve. It's heartwarming, heartbreaking, weird and wonderful, and definitely one of my top favorites.

9. There is a narrative aspect (the way the story is told, or the way it is structured, or how the characters are shown) of Gf that you like or want to talk about?

The story in general is great, but the way they told it was even better. The plot-heavy episodes were woven in with some sillier ones, reminding viewers of the lighter content before returning to the more serious stuff. The first season has much more of that than the second season, as after The Walking Spoiler Character was introduced, the plot thickened quite a bit.

10. Is there anything more you want to comment about your experience with GF?

I just want to say thank you to all the wonderful people that played the game and left us such sweet messages about it! It means the world that our project was so well-received.

11. Do you know what transmedia is? If the answer is NO you can read a short description that I put at the end, but before reading it please answer questions 12 through 15. If the answer is YES please continue the interview without interruption.

12. Do you consider that someone that has not seen the GF series can read the journal and understand it?

It would be strange and a lot of context would be missing, but I think reading Journal 3 without watching the show would work! You'd meet the author and learn about him and "F" before the pages run blank, and when Dipper pops in it would be puzzling, but I think it would read like a sorta choppy novel, of sorts.

13. Do you consider that someone that has not seen the GF series can see the shorts and understand them? (shorts: Dipper's Guide to the Unexplained; Mabel's Guide to Life y Fixin' It with Soos)

Oh, definitely. That's part of how I got into the show-- I saw Dipper's Guide to the Unexplained floating around on YouTube and just knew I had to find out what it's about!

14. Are there other contents of GF that you believe can be consumed without having to know about the rest?

I think the coloring/activity books and Lost Legends can be consumed without knowing the plot of the show. Our game can be consumed without knowing it too-- I made my boyfriend play through Ford's route to check for typos and plot holes and he enjoyed it without knowing anything about the show!

15. Do you think they managed to involve their fans? Why? If the answer is yes: how?

Yes, of course! All the transmedia of GF has secrets for the diehard fans to decipher, as well as sweet references to the show that viewers will understand. You don't have to know every ingredient of Mabel Juice to enjoy Mabel as a character, so you don't need to know all the nooks and crannies of the show to be a fan as well.

16. Do you consider GF to be a transmedia narrative? Why?

Definitely. There's the show, the graphic novel, the comics, the activity books, the shorts, our game... There's tons of ways to consume Gravity Falls!

17. You think that Gf manages to build a Narrative Universe? Why? If the answer is yes: how?

Yeah! GF has such a huge universe as it is, the transmedia it encompasses captures the narrative universe really well.

18. Do you know any other transmedia project? Which?

I guess Harry Potter counts, right? There's tons of different ones, but I don't know if a lot of them can be consumed without knowing the "source material", so to say.

Sovonight:

Hello! I'm a visual artist and mechanical engineer, known online as sovonight.

1. How did you find about Gravity Falls (GF)?

a. One of the artists I was following started drawing Gravity Falls fan art and reblogging related posts. After a few months of this, I grew interested enough to check it out.

2. What contents of Gravity Falls do you know? Do you have a favorite? Why is your favorite?

a. I've seen/heard/read the main episodes, the shorts, the fake Mystery Shack commercials, Grunkle Stan's podcast interview, Journal 3 (both regular and blacklight edition), Don't Color This Book, and Lost Legends. I also have Dipper and Mabel's Guide to Mystery and Nonstop Fun, but I haven't had the chance to read it yet.

b. My favorite would have to be the main episodes, and if I had to choose one I think it'd be a tie between "Not What He Seems," "A Tale of Two Stans," and "Dungeons, Dungeons, and More Dungeons." "Not What He Seems" left a huge impression on me-- it provides a culmination for the main mystery of the show, it builds tension, and as it answers one question in a cliffhanger it poses another. It's a stand out episode to me in the whole series, so I'd have to include it as a favorite. Next to it, I loved the way "A Tale of Two Stans" manages to fit four decades of backstory into a thirty minute episode. I consider it a huge help as a character reference for that reason, and admire the detailed background work that went into it. And lastly, I like "Dungeons, Dungeons, and More Dungeons" because it focuses on my favorite character, Stanford Pines (Ford).

3. When did you decide to get more involved in the fandom?

a. Sometime after "Dungeons, Dungeons, and More Dungeons" aired, Ford became my favorite character. Now that I had a favorite to draw all the time, I made more fan art and started interacting with more people in the fandom. I don't think I ever decided to get more involved, my interest just naturally led me there.

b. Before I got involved, I was a very casual fan. I kept up with new episodes, but I didn't feel any special need to watch them as soon as they aired. But as I loved Ford more, I also loved Gravity Falls more; I became invested in the show, and finally waded in deep enough to

notice the side of the show that involved mysteries and ciphers, and that prompted numerous fan theories.

4. Why did you choose to make a game? Also, if you can tell me why you wanted a dating game and if you want to make that kind of game since the beginning of the project. I know that it was a hole crew (12 people Omg!) who made the game but if you have any idea or you were involve in that part of the process I would really like to know

a.I made the game because I have many opinions on dating simulators. I've played both Western and Eastern games in/involving the genre, and dating sims have drawn my interest for nearly nine years now. With dating sims having been on my mind for that long, I started thinking about what I liked and disliked about the genre, and the mechanics. I started wanting to make one of my own and whenever I loved a character, I started wanting to make a dating sim for them. I've loved three characters enough to do that, the most recent of which is Ford.

b.That background is why I chose to make the game. It was always, always going to be a dating sim. It's the kind of thing that was nine years in the making; Ford's existence and appeal just served as a catalyst.

c.Besides my own motivations, I knew that a dating sim for Ford and Stan was somewhat in demand in the subset of the fandom that I'm familiar with. I knew the work I put into the game would pay off, and knew specifically how to execute it, so I started it. The only thing I didn't know was who would join me.

5.How was the process of creating the game? If you could tell me about how you developed the story for the routes, how did you decide the mechanics of the game and the whole art process

a.The most important thing I did to start off the process was invite volunteers to help me! I put a post out for artists, writers, and programmers, and got answers from a group of people. Over time, this group shrunk to the twelve that worked on the final game.

We were very efficient at the beginning. Dream Daddy: A Dad Dating Simulator (DDADDS) was freshly popular at the time and everyone in the group had familiarity with it, so everyone was able to use it as a touchstone to relate to how our game would turn out. We brainstormed all our date concepts within the first two days, and at this point we'd decided that there were going to be five dates per route: two to get to know each other, one for Mabel to set the two of you up, and two to officially date. It was only over a week later that we sketched out the rest of the game by discussing what would happen in the introduction and how the timeline would work.

Since the dates themselves were developed first, writers wrote their rough drafts without worrying how their individual dates would connect with anything else in the game. Rosie, Isa, and I took those drafts and refined, reworked, and rewrote them as needed, and wrote the introduction, transitions (including the breakfast & wedding vow scenes), and endings around what we had. We smoothed it all over and the script was ready.

As for the mechanics of the game, some are expected/standard for the visual novel format, some were specified by writers, and the rest were decided by me. I knew what I wanted the game to feel like, and also had the knowledge of how the other dating sims I've played operated.

The art process was simple compared to the process of writing the script. I determined what art we needed (character sprites, static/scrolling background art, and illustration art), and artists signed up for slots based on what they wanted to draw. I signed up for some slots of my own, and after everyone had made their choices, I took all the unclaimed art slots myself as well. I made templates for each category of art asset and distributed them to the artists. I asked the artists to check in with sketches before they moved on to their final pieces, and pretty much modeled this process off that of fanzines that I've participated in before.

6. Is there other content created by fans (like fanfics or fanart) that you recommend

a. Absolutely! There are ambitious projects like the fanmade series, Gravity Falls: Deep Woods, compilations like fanzines (Wayfaring Strangers is a beautifully done hardcover

fanzine/art book), and just a bunch of beautiful fanart out there in general. However, I think I tend to recommend artists themselves over specific fan content.

7. Could you explain a bit about your experience with Gravity Falls and the fandom? If possible could talk about the experience before and after making the game

a. In general, the Gravity Falls fandom is easily the one I've gotten involved with the most! I've had the chance to participate four Gravity Falls fan zines, make the dating sim, get to know other artists, and make friends. The experience has truly grown beyond just watching/interacting with official content.

b. Other than Alex Hirsch playing the game on stream (which still blows my mind!) my experience has been about the same, before and after the game. My following hasn't changed much, and my having made a dating sim wasn't much of a surprise considering the content I usually post.

8. Do you think there is something that differentiates or that you can highlight about GF compared to other contents that you know? And the same about the fandom

a. I think the fanbase differentiates it for me. I haven't seen such a dedicated, thoughtful, detail-oriented group before. What makes it especially nice is that it's really an all-ages thing, and you'll have whole families who are fans together. Alex Hirsch's interactions with the fandom are unique too; he and the Gravity Falls team put in the time to make Gravity Falls truly special. It's that, combined with the theme of family from the show, combined with the mystery/secret codes, that makes Gravity Falls unique in my mind.

9. There is a narrative aspect (the way the story is told, or the way it is structured, or how the characters are shown) of Gf that you like or want to talk about

a. I really loved the way certain background art contributed to the story. The first detailed look the audience gets at Stan's room provides information as to Stan's past and personality;

the slight rainbow sheen on a prism here and inkwell there provides hints to the author of the journal's involvement. The prop and environment design do more than just set a scene, you can get some of the history from it too.

10. Is there anything more you want to comment about your experience with GF?

a. Not that I can think of.

11. Do you know what transmedia is? If the answer is NO you can read a short description that I put at the end, but before reading it please answer questions 12 through 15. If the answer is YES please continue the interview without interruption.

a. No!

12. Do you consider that someone that has not seen the GF series can read the journal and understand it?

a. I think so, though I also think a first time reader would get the sense that they're missing a few explanations and some context.

13. Do you consider that someone that has not seen the GF series can see the shorts and understand them? (shorts: Dipper's Guide to the Unexplained; Mabel's Guide to Life y Fixin' It with Soos)

a. Yes; I feel that the shorts were designed to stand on their own to begin with.

14. Are there other contents of GF that you believe can be consumed without having to know about the rest?

a.I've been stubborn enough before to start on a volume 2 or 3 of a series instead of at the beginning, so I think someone could go into any of the books or games without having seen Gravity Falls prior. You can quickly get a sense of who the characters are and what kind of place Gravity Falls is no matter what you start with.

15.Do you think they managed to involve their fans? Why? If the answer is yes: how?

a.Yes! The cipherhunt called on fans across the world to work together to hunt down clues, code break, piece together puzzles, and dig in a forest at night. Lost Legends included work from two fanartists who were recommended by the fan community. A fan apparently asked Alex Hirsch what Grenda's last name was, and he hadn't any idea so he made their last name choice canon (it was Grendinator).

16.Do you consider GF to be a transmedia narrative? Why?

a.I'm not sure. I think a story being autonomous is vague; since any part of anything could be consumed independently, does that make anything autonomous? And I suppose fanworks count as part of the expansion and creation process, but fanworks of any kind have no bearing on official content. With my current understanding of what a transmedia narrative is, I wouldn't call Gravity Falls one.

17.You think that Gf manages to build a Narrative Universe? Why? If the answer is yes: how?

a.Not really; I think Gravity Falls lies in its characters more than its setting, and that the main thing that sets it apart from the real world is the existence of the town of Gravity Falls itself. Unless everything set in the real world is considered to have built a narrative universe, or unless a lack of defining a universe counts as an open universe, I don't think Gravity Falls has a narrative universe.

18. Do you know any other transmedia project? Which?

a. With my current understanding, I'd list out the Marvel universe, the DC universe, Dragon Age, and Pokémon.

Anexo 9

Entrevista a Carlos Esteban Bonilla fan de Gravity Falls 10 de septiembre del 2018 vía correo electrónico

Nombre: Carlos Esteban Bonilla Camargo

Edad: 16 años

1.¿Cómo conociste Gravity falls (GF)?

Conocí GF un día que estaba viendo televisión, más específicamente Disney Channel y el primer episodio del programa comenzó, y gracias a su inicio intrigante me quede viéndolo.

2.¿Qué contenidos (serie, cortos, libros, etc.) de GF conoces? ¿Tienes alguno favorito? Y ¿por qué es tu favorito? Si solo conoces un contenido ¿hay alguna razón por la cual no hayas visto o interactuado con los otros?

De todos los productos que se han lanzado de GF conozco la serie, los cortos y algunos libros (aunque estos últimos no he podido leerlos) como el Diario, La guía del misterio y diversión, y Dipper y Mabel: la maldición de los piratas. De estos contenidos definitivamente mi favorito es la serie ya que, por más de entretenidos que sean los comics o los cortos, esta es la historia principal por la cual todos nos interesamos, y la cual a mi vista tiene una trama perfecta.

3.Podrías explicar un poco como ha sido tu experiencia con Gravity falls

Mi experiencia con GF ha sido muy positiva, con una historia que atrapa, personajes entrañables y episodios muy entretenidos se ha convertido en una de mis series favoritas

4.¿Haz pensando en crear algún contenido relacionado con GF (como fanart o fanfictions)?

Yo no me dedico a hacer fanarts o fanfictions de lo que me gusta, entonces no, no he pensado en hacer ningún fanart de la serie, aunque ya hice un dibujo de esta, pero sin subirlo a redes sociales.

5.¿Consideras que haces parte del fandom de GF?

Si me considero parte del fandom ya que me gusta mucho la serie, e incluso después de que se acabara continué buscando contenido de esta, ya sea oficial o de los fans

6.¿Consideras que hay algo que diferencie o que se pueda resaltar sobre GF en comparación con otros contenidos que conozcas? Y lo mismo respecto al fandom

Algo que se resalta para mi es la duración del show, que a diferencia de la mayoría solo tuvo 2 temporadas, que para muchos parecerán muy pocas para tener una historia significativa, cosa que no es así. En cuanto al fandom no hay nada que se resalte para mí en este momento.

7.Hay algún aspecto narrativo (la forma en que se cuenta la historia o la forma en que está estructurada, o como se muestran los personajes) de GF que te guste o del que quieras hablar

Algo que es muy único de GF son las pequeñas pistas esparcidas por la totalidad de los episodios que terminan apuntando a los mayores plot twists de la serie.

8.Hay algún otro comentario que quieras dar sobre tu experiencia con GF

No realmente, solo que fue una muy buena experiencia por la que vale la pena pasar

9.¿Sabes qué es transmedia? Si la respuesta es NO puedes leer una breve descripción que esta al final, pero antes de leerla por favor responde las preguntas de la 12 a la 15. Si la respuesta es SI da una breve descripción de lo que crees que es transmedia y sigue la entrevista sin interrupción.

No, no sé qué es transmedia

10.Consideras que alguien que no ha visto la serie puede leer el diario y entenderlo.

Considero que el diario si se puede leer sin tener conocimiento de la serie, pero ciertamente no tendrá el mismo impacto en el lector, ya que habrán referencias a la que este no será familiar, y partes que podrían ser malinterpretadas o entendidas con un sentido diferente al que se quería inicialmente.

11.Consideras que alguien que no ha visto la serie puede ver los cortos y entenderlos. (me refiero a: Dipper los guía lo inexplicable; La guía de Mabel para vivir y Repara todo con Soos)

Yo creo que las personas los entenderían, ya que los cortos no son tan complicados ni profundizan mucho en las cosas de la historia, la mayor dificultad que se tendría sería con los personajes

12. ¿Que otros de los contenidos de GF crees que se pueden consumir sin tener que conocer el resto.

Yo creo que alguna persona podría ver algunos fanarts sin necesariamente haber visto la serie, sin embargo una gran parte de estos y de los fanfictions si necesitarían ser familiar con los contenidos para comprenderlos

13. ¿Crees que GF logra involucrar a sus fans? ¿Por qué?

Si, desde los primeros episodios de la serie GF ha involucrado a los fans al introducir acertijos dentro del capítulo e incluso en el opening de este, incentivando a los fans a resolver un misterio, al igual que lo que se hizo al finalizar la serie con la carrera para encontrar la estatua de Bill Cipher

14. ¿Consideras que GF es una narrativa transmedia? ¿Por qué?

Yo consideraría que GF podría ser una narrativa de transmedia, considerando que se han expandido tanto en diferentes ámbitos como la literatura, en las redes sociales y en la televisión

15. ¿Crees que GF logra construir un Universo Narrativo

Yo creo que si se llega a plantear un Universo lo suficientemente grande para que abarque más historias y más personajes, ya que aunque la serie transcurre en el pueblo de Gravity Falls si se llegan a mencionar más lugares que siguen sin explorarse muy a fondo, como las posibles dimensiones en las que estuvo Ford antes de ser rescatado.

16. ¿Conoces algún otro proyecto transmedia? ¿Cuál?

Otro proyecto que conozco de transmedia es el de la saga de Percy Jackson y todas sus variaciones, ya que hay diferentes historias dentro de un mismo universo, y estas se pueden leer o conocer independientemente de las otras. Asimismo esta saga fue llevada a la pantalla grande, además de tener un fandom y por ende fanarts y fanfictions con los personajes.

Anexo 10

Entrevista a Holly el 28 de agosto del 2018 vía correo electrónico

-My name is Holly, I'm a freelance writer living in Portland, Oregon. I graduated in 2016 with Bachelor degrees in Philosophy/Religion and English. I hope to earn my Master's degree in aesthetic philosophy in the coming years. In my spare time, I blog about art and contemporary media, including the recent Disney television hit animated series, Gravity Falls.

Now the actual questions:

- How did you find about Gravity Falls (GF)?

Through Tumblr.com, in 2014. A few blogs I followed had posted about the show, and it caught my interest.

- What contents of Gravity Falls do you know? Do you have a favorite? Why is your favorite?

I've seen the entire series (all the episodes), as well as the licensed extra materials (meaning here, GF material licensed and released by Disney), such as the television shorts, Journal 3 and the special edition, and the graphic novel. I'm familiar with all of the independent extra material (events created by series creator Alex Hirsch, independent of Disney), such as Cipher Hunt and searchfortheblindeye.com

My favorite part of Gravity Falls is Cipher Hunt, because I was able to participate in the event.

When did you decide to get more involved in the fandom?

Once I caught up to the latest (at the time) episode, also in 2014—sometime in the middle of season 2, as it was still airing on television. That’s when I started following other Gravity Falls blogs and reblogging fanmade GF content.

- How long have you had your blog?

I’ve been on Tumblr since 2011, but my more Gravity Falls-centric blog was created in mid-2015.

- When did you start writing about gravity falls?

On April 1, 2015, Alex Hirsch hosted an Ask Me Anything (AMA) event on Reddit.com. That was the first Gravity Falls event I participated in, and it prompted me to start analyzing Gravity Falls with the intent of dissecting the plot.

I started writing about Gravity Falls through the lens of aesthetic philosophy in early 2016, when I took a course in Aesthetics as part of my undergraduate philosophy degree. My final paper for the class was on Gravity Falls.

- Is there other content created by fans (like fanfics or fanart) that you recommend

Some of my favorite GF fan artists include sightkeeper, doubtingsalmon, sovonight, skittlestew, kiki-kit (Serina Hernandez), and pitopishi (Priscilla Tang). Hernandez and Tang were recently scouted by Alex Hirsch and hired by Disney Publishing to illustrate stories for the official Gravity Falls graphic novel. These artists and so many more have contributed to fan-coordinated zines and other projects, many which donated a portion or more of their earnings to charity.

As for fanfiction: AO3 user PengyChan has a fic called “Flat Dreams,” which I recommend to every GF fan. User thesnadger has written a number of fics, and they reproduce the particular voices of each character with delightful accuracy. “Two Old Men and the Sea” by

embulalia is as intense and mysterious as the original canon, and for a story as heartfelt as it is terrifying, try “by the skin of your teeth” by apathetic_revenant.

GF fic writers and fan artists are endlessly talented, and for any newcomer to the series, a deep dive on Tumblr, Twitter, and AO3 for fanworks is an absolute must.

- Could you explain a bit about your experience with Gravity falls and the fandom?

Typically, I’m more of an observer of the Gravity Falls fandom—while I consider myself a fan of the series, my approach is more curative than artistic. The best example of this, and the most unique and memorable experience I’ve had with Gravity Falls, was an event called Cipher Hunt.

Shortly after Gravity Falls ended in 2016, series creator Alex Hirsch hosted an international scavenger hunt for fans of the series, as a sort of farewell to the project. Hirsch kicked off the event by tweeting out the first clue using his personal Twitter account. The hunt proceeded in this manner: a clue (usually involving a puzzle or encrypted message) would be discovered by fans in the ‘real’ world and posted online. The clue would then be solved by GF fans working together through social media and message boards, and then fans in the physical vicinity of the next clue would retrieve it and repeat the process. In action, the event was an astounding show of utter strangers uniting to reach a common goal—in this case, a statue hidden in the woods of coastal Oregon, with treasure buried at the base.

The event lasted two weeks, taking fans to Russia, Japan, and through the United States. The statue was located in Reedsport, Oregon on the evening of August 2nd, and the buried treasure was distributed among the small horde of fans who showed up from around the area to make the trek into the dark woods to see the statue.

My own role during the event was volunteer reporter. Once Cipher Hunt began, I posted on my Tumblr about the event as it occurred, in the style of a “live-blog.” These posts gained attention from more and more fans, and as more clues were found my blogging developed into concise, accurate, to-the-minute reporting on the entire event, including links to live video feeds of fans searching for clues to longer reports of each important development in

the hunt. Once the final clue was found, I also took suggestions from Tumblr users to a private chat where a group of focused fans worked to finally locate the statue.

Needless to say, the event left an impression on me. Fans messaged me stating they wouldn't have been able to keep up with the event without my reporting, while others said they felt as though they had gotten to participate in the event by keeping up with my posts. I was delighted to have been able to contribute to the fandom, and touched by the kind words I received.

It was an endlessly fun and strange thing, surprisingly sentimental and maddeningly exciting. It was a real-life grand mystery tinged with an overshadowing sense of wistful nostalgia—a real-life event that reflected the main themes of the original series. I'd never experienced anything remotely like it.

- Do you think there is something that differentiates or that you can highlight about GF compared to other contents that you know? And the same about the fandom

One thing that fascinates me about GF is how many different ways a single viewer can experience it. Each audience member who watches the series for the first time either only watches the episodes, without solving any of the coded messages hidden throughout the series—or they watch the episodes and solve all or some of the code. Viewers who opt to solve the codes in each episode as they watch have a different experience than viewers who ignore the codes—it could be argued that viewers who solve the code by hand experience the series differently than viewers who look up the solved codes online. I don't know of any television program which considers audience participation and experience in this way.

- There is a narrative aspect (the way the story is told, or the way it is structured, or how the characters are shown) of Gf that you like or want to talk about

Gravity Falls is unique not just in its genre, but in the medium of television, to have a structured beginning, middle, and end. Hirsch's determination to tell the story of GF the way he wanted has always impressed me, and that determination payed off—his decision to end

the series on his own terms was critically praised, as was the final episode for being a satisfying and emotionally poignant ending.

While this story structure is as old as storytelling, it's nearly unheard of for a television program to have a planned ending that is uninfluenced by factors such as low viewership, network cancellation, or simply the expectation that a series should continue to be made until it is no longer profitable. In this way, Gravity Falls is a huge accomplishment for television as a storytelling medium.

- Is there anything more you want to comment about your experience with GF
- Do you know what transmedia is? If the answer is NO you can read a short description that I put at the end, but before reading it please answer questions 12 through 15. If the answer is YES please continue the interview without interruption.

Yes.

- Do you consider that someone that has not seen the GF series can read the journal and understand it?

Yes, I think Journal 3 is comprehensible on its own.

- Do you consider that someone that has not seen the GF series can see the shorts and understand them? (shorts: Dipper's Guide to the Unexplained; Mabel's Guide to Life y Fixin' It with Soos)

Yes, like with Journal 3, the shorts can stand on their own.

- Are there other contents of GF that you believe can be consume without having to know about the rest?

Most of the licensed material, like the graphic novel and the tie-in books, are comprehensible enough without having prior knowledge of the series. The independent material, however, is not necessarily parsable to an ignorant viewer—but this material is still a part of GF’s narrative universe, supplementary despite not being stand-alone.

●Do you think they managed to involve their fans? Why? If the answer is yes: how

Yes, I think audience involvement is a hallmark of GF. The coded messages hidden throughout the series and GF’s extra material lend an excellent sense of participation to GF. While it’s totally optional to solve the codes—the plot of GF is understandable without the viewer decrypting any or every hidden message—by solving them, the viewer directly experiences the GF’s central theme of mystery and anticipation. This concept of audience participation is present in the extra materials, too, and make up the core of events like Cipher Hunt.

As for why, I’m not sure. It seems to matter a great deal to Hirsch, considering his dedication to that concept, but I’m not sure why. It’s one of many questions I’d like to ask him if I ever have the opportunity.

●Do you consider GF to be a transmedia narrative? Why?

Yes. While the episodes alone form a complete story, the extra material—both licensed and independent—serve to expand the overall universe of Gravity Falls. Audience participation, while optional, occurs in both the core and extra materials. And the extra material was created in mediums from books to websites to real-life events.

●You think that Gf manages to build a Narrative Universe? Why? If the answer is yes: how?

I do. Gravity Falls has an unmistakable style and tone, and each piece of both core and extra material fits within that style and tone. The story is cohesive at every level of consumption (whether a viewer only watches the episodes, or consumes all of the available GF material,

or anywhere in between), yet leaves enough space and mystery so that fans may explore the minutiae of the canon.

As for why GF bothers to build narrative universe: I can only make reasoned guesses, but I think one reason is that Hirsch simply didn't have time to tell all of the details of his story. Television is a medium with strict limitations, and in the case of Gravity Falls, studios and networks can add even more obstacles. It's a testament to Hirsch's determination to tell his story that GF's extra material, both licensed and independent, exists.

The other reason is, simply, because the fans wanted more Gravity Falls. When Hirsch asked fans what kind of GF merchandise they wanted to own, they almost unanimously responded "Journal 3." Cipher Hunt was possible because fans cared about the series enough to complete the hunt. Hirsch's ambitious independent material is fueled by fan participation, and it is due to this fan engagement that the extra materials exist.

●Do you know any other transmedia project? Which?

Harry Potter is the first (and most elaborate) example that immediately comes to mind. The Blair Witch Project (1999) was the first film to use a website as part of its transmedia narrative. The band Radical Face has a trio of albums that tell the story of the fictional Northcote family; their official website has a page where listeners can find elaborations on each song/character through an interactive "family tree." Finally, "The Lizzie Bennet Diaries," a modern adaptation of Jane Austen's *Pride and Prejudice*, tells the classic story of Elizabeth and Darcy through a Youtube series and corresponding Tumblr and Twitter accounts for the major characters.

Anexo 11

Mapa de Gravity Falls. Tomado del libro *Guide to Mystery and nonstop Fun!*

